3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



电子游戏软件

Game Software





水滸演武
SEGA SATURN
DATA EAST
公孫勝
武松
阮小二
阮小五
阮小七
選擇好漢
史進
林冲
扈三娘
龍迅砲
↓↘→＋武器orⓅ
龍炎斬
→↓↘＋武器
疾火烈拳
↓↙←＋Ⓟ
史進
烈豹招
←↙↓↘→＋武器orⓅ
劈風月斬
→↘↓↙←＋武器orⓅ
無双連撃
武器連打
林冲
神行法
→↘↓↙←＋Ⓚ
飛翔波
空中で↓↘→＋武器orⓅ
落鳳捶
→↓↘＋武器orⓅ
戴宗
仙空波
↙↓↘→＋武器orⓅ
連環脚
↓↘→＋Ⓚ
疾風斬
→↓↘＋武器
扈三娘
地裂断
↓↙←＋武器orⓅ
火炎息
→↓↘＋武器orⓅ
黒旋風
←↙↓↘→＋武器
李逵
飛影旋殺陣
↙ため→＋武器
羅刹
空中で→↘↓↙←→＋武器
狼牙滅凍
↓↙←＋Ⓟ
魯智深
烈旋空舞
←↙↓↘→↓＋武器orⓅ
↓↙←＋Ⓚ
猛虎爪撃
→↓↘＋武器
武松
月牙鏢
←ため→＋武器orⓅ
妖手殺
↓↑＋武器
操水法
←↙↓↘→＋Ⓚ
阮小二
これでも食えだぎゃ
↓↘→＋武器orⓅ
旋蓮華
↙↓↘↓↙＋Ⓚ
幻流昇
→↘↓↙←＋武器orⓅ
阮小五
月牙鏢
←ため→＋武器orⓅ
乾坤雷龍脚
→↓↘＋Ⓚ
三連脚
↓↙←＋Ⓚ(武器なし)
阮小七
↓↘→＋Ⓚ
→↘↓↙←↓＋武器
←ため→＋武器
公孫勝

电子游戏是一门艺术

文/文　若

摘要：本文试图表达笔者的以下几点看法：

＊ 电子游戏是一种新的艺术形式；

＊ 电子游戏事业是艺术、技术、产业的高度综合体；

＊ 中国电子游戏事业的起步亟需有魄力的投资者和真正的艺术家。

一种事物，当它具有丰富而独特的表现力时，当它能给人们带来由衷的欢愉时，当它表现为许许多多鲜明生动的形象时，它就是一种艺术。

电子游戏，就是一门艺术，一门新的艺术形式。

电子游戏的艺术内涵

每一种艺术，都有区别于其他艺术的内涵。与小说、戏剧、音乐、影视等艺术形式相比，电子游戏有其显著的艺术特点。

电子游戏最基本的艺术特点是参与，即：游戏者与游戏内容、游戏进程、游戏中的其他角色组成一个整体。没有游戏者的参与，电子游戏就不再是游戏，而成为电子小说、电子音乐、动画、电影，等等。可以说，设计游戏，就是在为游戏者设计角色、设计环境、设计活动、设计对手、设计规则，一切都是围绕游戏者及其所扮演的角色进行的。而其他艺术的服务对象，则大都是观众或听众，而不是艺术活动本身的参与者。

例如，同样是三国题材，小说《三国演义》用精湛的文字描述那宏大的战争场面和众多英雄人物，电视剧《三国演义》则给观众以生动的视觉形象，京剧《空城计》的是借助于唱念做打给观众以美的享受，而三国题材的电子游戏却能使游戏者亲自扮演三国中的人物去驰骋疆场。再如，美国著名电影《侏罗纪公园》使观众仿佛置身于恐龙时代，而同名游戏却可进一步使观众扮演戏中的主人公或恐龙。当你驾驶着心爱的战机在三维模拟空间翱翔、眼看着被你击中的敌机起火翻滚坠落时，你心中的欢悦是不可能从电影院中得到的；当你扮演的福尔摩斯找到了一个命案的重大线索时，其激动和快乐也是不可能从小说中体验到的。

人们常说，“百闻不如一见”，视觉效果是影视艺术赖以生存发展的根基。那么，是否可以说，“百见不如一试”，这参与效果就是电子游戏的艺术基石。

游戏者在电子游戏环境中不同的参与方式，就形成了不同的游戏类型。

(1) 游戏者控制主角的动作：移动、跳跃、攻击、防守。这就是动作类游戏。此类游戏讲究逼真的形体动作、火爆的打斗效果、良好的操作手感、复杂的攻击组合。新近加入的三维视觉、主动视角等等，都是为了强化游戏者的参与感受。此类游戏的主角若是孩子，就要求表现出浓厚的儿童情趣、适当难度的技巧和鲜明生动的游戏环境。

(2) 游戏者指挥主角的工作。主角可能是军队统帅、国家首领、公司老板、平民百姓。他们都有自己特定的任务：歼灭敌军、统一国土、建设发展。这就是仿真类游戏(即所谓SLG)。此类游戏讲究场面宏大、环境真实、使游戏者充分施展智慧，强调高层次的成功感受。

(3) 游戏者推进情节的发展。这里总有一部引人入胜的故事，游戏者扮演的角色总要经历千难万险才能到达胜利的彼岸。故事的情节是逐渐展开的，主人公要做完一件事才能知道更多的线索。这就是情节类游戏(即所谓RPG)。此类游戏讲究错综复杂的情节、光怪陆离的道具、形形色色的敌人、变幻莫测的谜团，三维主动视角的移动更增添了现场感。游戏者靠自己的聪明、胆识、机敏获得一次又一次成功，使自己扮演的主角不断发展壮大，从而得到巨大的精神满足。

(4) 游戏者操纵现代化设备，如飞机、赛车、飞船，或者是手中的模拟枪。这就是操纵类游戏。此类游戏讲究真实的操纵感觉、逼真的移动效果、攻击效果，强调操纵时强烈的感官刺激。

(5) 游戏者与计算机对局，可能是棋局、牌局，可能有计算机扮演的对手，也可能没有对手而只是由计算机发牌。这就是棋牌类游戏。此类游戏讲究高超的人工智能、新奇的玩法、舒适的操作环境。游戏者在此自得其乐，逍遥自在，也是一番享受。

(6) 游戏者参与体育比赛，可能在指挥世界杯足球赛中的巴西队，也可能在指挥NBA中的公牛队。这就是体育类游戏。此类游戏讲究逼真的比赛场景和动作、简捷有效的操纵方法，玩起来也是很有声势的。

游戏环境是多种艺术形式的综合体。

一部好的游戏节目应当有好的游戏环境，即给游戏者好的视觉效果和听觉效果。

游戏画面通常分为背景和角色两部分。早期的任天堂8位游戏机以64色中的13色为背景色,硬件支持背景的纵向、横向移动。角色由64个活动块组成,每个活动块是8×8的4色点阵。在这种硬件条件的限制下,画出好的画面相当困难。有了好的画稿,未必就有好的屏幕画面。16位游戏机的硬件条件有了很大改善,颜色64色、背景至少2层,画面质量也随之有了很大提高,美术师们已不再感到有多少限制了。到了32位游戏机,专用图形芯片已支持至少32000种颜色、真正的三维图形,美术师们将感到巨大的压力,因为他们大都没有制作三维画面的经验。美术界已经派生出计算机图形的新的分支,这些艺术家将在制作游戏节目的巨大挑战中充分发挥自己的艺术天才。

玩过《阿拉丁神灯》的人无不叹服那维妙维肖的动画效果。这是著名动画公司迪斯尼的佳作。日本CAPCOM公司的《街霸》之所以能一跑打响,也主要得益于主角火爆而逼真的动画效果。为了实现《侏罗纪公园》中恐龙动画的高质量,动用了多台SGI图形工作站。可以说,电子游戏集中了当代最先进的动画艺术和技术。

好莱坞从93年起大规模涉足电子游戏节目制作,直接在游戏画面中采用实拍镜头。CD—ROM的大存储量(600MB)和低生产成本又使在新一代游戏中大量使用实拍镜头成为可能。因此,电影导演或电视导演大量介入游戏节目制作不会是太远的事了。

如今的多媒体计算机或高档游戏机已经有了相当出色的立体声装置。逼真的语音已经取代字幕成为新版RPG节目的主要信息发布手段。有些节目已经聘请交响乐团为其制作音乐。高档MIDI已成为制作游戏配乐的主要工具。游戏音乐能否成长为现代音乐的一个分支?

至此已经不难看出,电子游戏不仅是多种艺术形式的综合体,而且还会成为推动这些艺术向前发展的强大动力。

电子游戏目前的水平还远未达到她的艺术巅峰

任何一种艺术形式都有其发生、发展和巅峰期。中国古代的唐诗、宋词、元曲,现代的电影、京剧、交响乐,等等,都曾经达到过或正在处于其最辉煌的艺术顶峰。而电子游戏作为一种艺术,尽管已经使千百万人爱不释手、尽管已经带来巨大的经济效益,但笔者认为,她还刚刚进入其发展期,远未达到其顶峰。

论据之一,是电子游戏的技术环境还在飞速发展。试想,如果有一天,计算机能够以非常低廉的成本听懂人类的自然语言、并通过自己的思维与人类对话,那时的游戏者将会得到更加自然、更加亲切、更加贴近生活的游戏环境,甚至可能在那里找到自己的良师益友。

电子游戏的发展从来都在紧随计算机技术的发展,或者说,电子游戏的需求是推动计算机技术发展的主要动力之一。任天堂公司的老板山内溥先生在谈到为什么不开发32位游戏机而直接开发64位游戏机时说,最主要的原因是,要给游戏节目设计者们一个没有硬件资源限制的设计平台,以充分发挥他们的艺术想象力。换句话说,迄今的游戏节目大都受到技术条件的限制而留下很多缺憾,更好的节目将在新的硬件环境中诞生。

游戏艺术家得到了好的设计平台,就象作曲家得到了装备齐全的乐队。

论据之二,是电子游戏节目的内容还较肤浅。电视在国外刚刚出现的时候,或许是出于商业目的、或许是因为比较容易制作,暴力、黄色节目充斥屏幕,引起社会舆论的强烈不满。电子游戏节目的普及不过十年,应当承认,以暴力内容吸引游戏者的节目一直占相当大的比重,其他类型的节目也是"游戏"色彩浓厚,基本上是针对青少年的。内容较为深刻的、取材严肃的正剧或悲剧基本上未见出台。笔者认为,大约还要用十年时间,电子游戏节目的重点才会转移到严肃题材上来。其标志,是出现一批能撼动千千万万成年人心扉的传世之作。

论据之三,是电子游戏节目的设计手法还在发展之中。造成电子游戏节目内容较肤浅的原因之一,是缺乏设计手段。RPG和SLG的出现是游戏节目设计方法的一大创新,但还不够。RPG能够表现复杂的故事情节了,但很多作品的情节发展显得比较呆板,很多难关的设置过分强调技巧而脱离情节;SLG能够表现宏大的场面了,但总带有很多数值计算的痕迹,留给游戏者发挥的空间也不够大。32位游戏机的出现使动作类节目的画面效果好了许多,但设计方法似乎未见创新。笔者认为,发展游戏节目设计手法的关键因素之一是智能,即计算机的思考能力和识别游戏者整句输入的能力。当然,完全有理由期待,有一天突然冒出一种全新的游戏种类。这是因为,艺术的魅力就在于,她可能超脱于理性逻辑之外。

电子游戏制作过程中的艺术工作

一部电子游戏作品的制作过程大致可分为策划、设计、制作、测试等阶段。一个节目制作组大致由导演、程序员、美术师及音乐师组成。

对软件技术人员来说,首要的是搞清楚游戏设计者的设计意图和设计细节,然后安排软件的数据结构和程序结构,还要对一些"出彩"的重点(如关键动作的效果)反复试验,接下来才能动手编程,以后又是大量的测试和不厌其烦的修改。一个好的软件人员,除了他的技术能力外,最重要的是艺术感觉和艺术责任心,以及良好的协作精神。

一个游戏节目的成败,在很大程度上取决于游戏中主要角色的造型。特别是动作、技巧类节目,规则上很难

出新，关键就看角色、动作、背景的画面质量了。日本各大游戏节目制作公司每年都要花费巨资从美国购买卡通形象的使用权。为了得到好的动画，这些公司都配备了最好的图形工作站和动画设计软件，以提高设计人员的创作质量和效率。然而，艺术灵感是买不来的。你创造过一个出色的造型，却未必能保证下一个也同样出色。日本SEGA公司当年推出16位游戏机时，把市场成功的希望寄托在"SONIC"身上。反复选择的结果，是采用了一位年仅27岁的女设计师创作的刺猬形象。这只活泼可爱的小刺猬立即博得了千百万孩子的喜爱，帮助SEGA公司取得了巨大的商业成功。这就是"明星效应"。造就游戏节目中的明星，就有赖于美术师们的创作天才了。

没有音乐、音效的游戏节目就没气氛、不热闹。许多玩家不爱玩普通PC机游戏的原因之一就是因为它是"哑吧"。对于为电子游戏节目配音的音乐师来说，除了应遵循一般的配乐规则外，还应注意一个问题，就是要使乐段耐听，即：长时间反复播放这段音乐，也不会使游戏者厌烦。

不同类型游戏节目的设计方法是不同的。

早期的动作类节目，如《魂斗罗》，属"行进"类型，即主角沿单方向行进，与不断出现的敌人对打。此类游戏又分为单人、多人、跳跃、纵深等多种设计。《街霸》确立了"对战"类型的主导地位，主人公直接选择对手，二人对打。32位游戏机出现后，动作类游戏的新动向是主动视角的三维动作。设计动作类节目，要选定游戏类型、设计动作套路、格斗效果。在制作此类游戏时，除了要十分讲究动作套路的动画效果外，还要与程序员配合实现好的"手感"，即对游戏者操纵手柄的动作、速度及动作组合的合理响应，使游戏者确实感觉到他正在自如地操纵着主角的每一个动作。

对于《超级马里奥》、《侏罗纪公园》这类的技巧型节目，设计者的主要任务是为每一关设计新颖、好看、惊险、富于幽默感、难度适当的场景、障碍、敌手及主角的技巧。这里，要求设计者有十分丰富的想象力。

RPG节目的设计者实际上是在编一部引人入胜的故事。根据故事情节的进展，为主人公的活动设计场景、难关、对手、宝物以及为推进情节给游戏者的提示，等等。还要设计战斗规则、敌我双方水平增长的规律、对手的活动策略，并写出精炼的对话。RPG节目，既不是越难越好，也不是越复杂越好；既要保持相对单一的情节发展线索，又要尽量给游戏者留下施展智慧的空间；既要使故事情节峰回路转、悬念迭出，又要保持自然流畅的叙事风格。好的故事很多很多，但要把他们编成好的RPG，就要看设计者的创作功底了。

设计SLG节目，无论是军事题材、经济题材还是生活题材，都是在为游戏者扮演的人物设计活动环境和工作规则。这里没有既定的故事情节，没有华丽的打斗场面，玩的是策划、指挥技巧。设计原则有三：真实，要使游戏者感觉到他所扮演的人物所处的环境和各种条件的相互作用；自由，要使游戏者获得足够的手段和条件施展自己的才华；成功感，要使游戏者确实能从他的成功中感受到愉悦。好的仿真节目，要求设计者具备丰富的相关领域的专业知识、开阔的视野和调动各种艺术手段表现主题的能力。

近年来，各种类型游戏有互相融合、相互借鉴的趋势。如在RPG节目的战斗场面中，由游戏者操纵人物的动作，形成ARPG；或由游戏者指挥各部队的行动，形成仿真型RPG。又如，SLG的各战役用事先安排的顺序串在一起，或穿插一些事先编排好的情节，这都是使用了RPG的创作手法。ACT擅长视觉效果、RPG擅长故事情节、SLG擅长复杂场面，对节目设计者来说，要以一种类型为主构造整体框架，再根据需要融入其他类型的设计手法。

结 语

电子游戏是一门新型艺术，也是一个新型产业，是一个高投入、高产出的高技术风险产业。电子游戏事业需要艺术、技术的完美结合，需要有胆识的投资者，需要一批成熟的企业。

中国大陆的电子游戏事业尚在起步，与日本、美国的现有水平相比尚存相当大的差距。我们这些早一点涉足于此的创业者深知其中之甘苦。尽管如此，中国的电子游戏事业仍然是大有希望的。这是因为：

* 电子游戏是一种文化。中国有极其丰富的文化资源，能够很好地利用、开发这资源的只有我们中国人自己。

* 电子技术的飞速发展已使大容量、低成本的软件产品大批推向市场成为可能。从1996年起，中国大陆将出现电子游戏节目的大量需求。

中国的经济正在腾飞，有着极其巨大的市场潜力。谁先制作出优秀的中国文化背景的电子游戏节目，谁就把握住了市场先机。

（本文原载《中国计算机报》）

95·10期

电子游戏软件



月　刊
每月14日出版

主办单位　中国科协工程学会联合会
编辑出版　《电子游戏软件》杂志社
社　长　文　若
主　编　叶宗林
美　编　苏　人
封面设计　王　跃

地址　北京东城区沙井胡同15号
邮编　100009
电话　(010)4041576
印刷　北京新华印刷厂
彩印　北京新华彩印厂
订阅　全国各地邮局
刊号　CNII－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号　82－648
广告许可证　京工商广字0457

定价:4.50元

编者的话

电子游戏是一门艺术……1

论尽江湖

海外采风……6

特　稿

街头霸王飓风……13

世嘉世家

欧陆战线……20

雷神传说——《光之继承者》简明攻略篇……41

战斗机器人——BATTLE TECH……45

新游戏夜话

■ 八月流火

过屠门而大嚼……23

中国……27

雄风万里　壮志凌云
——关于《坦克将军》……29

生存还是毁灭
——DOOM对战经验谈……31

玩家流行病——硬件升级困惑症……33

道高一尺　魔高一丈
——几种游戏修改工具的比较……34

史莱姆诊所……36

电玩暴走族

THE QUEEN OF FIGHTERS
——十大女性格斗家……38

目录

新手培训车间

■ 游戏机进化论第四讲

游戏机的音源 …… 37

三栖人

鸟山明的另一个世界 …… 47

蓦然回首

日本战国与《天下统一》…… 51

秘技天地

秘技·偏方 …… 56

二手货市场

二手货突然死亡、北京二手货市场开张、二手货市场 …… 66

大墙画廊 …… 70

大视野

世嘉精品 MEGA CDX …… 74

松下 3DO 推陈出新 …… 40

电玩大排档

超级炸弹人 3 …… 76

模拟城市 2000 …… 77

X－MEN2、红色地带 …… 78

J·联盟 PRO·STRIKER2、旋风女战士 …… 79

蜘蛛侠、复仇者 …… 80

封面：超级玛里奥世界　　封 2：水浒演武

封 3：圣剑传说 3　　封底：亚尔斯兰战记

插 1：'95 格斗之王

中插：街霸——E·HONDA

插 4：BEYOND THE BEYOND

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC－E	NEC8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC－FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO·GEO	SNK16 位机
V·B	任天堂 32 位机
MD－CD(X)	世嘉 16 位光盘机
SUPER 32X	世嘉 32 位提升器

游戏类别缩略语

RPG	角色扮演游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏
S·RPG	模拟角色扮演游戏
ACT	动作游戏
STG	射击游戏
PZG	益智游戏
SPG	运动、体育游戏
SLG	战略模拟游戏
AVG	冒险游戏
TBG	桌上游戏
ETG	其他游戏

《典藏本》后又一奉献
600 页超大信息量

《秘技宝典》

友情出版



新消息　快节奏　短文字
欲知 GAME 天下事
请看——

海外采风

Hey！朋友们好。从本期开始，经过调整的“海外采风”以新姿态登场了，在什么方面做调整了呢？主要是内容和篇幅上，这个栏目应该介绍 GAME 界所有的消息和新闻，而不能仅仅限于软件和硬体；另外，各类新闻有长有短有张有驰，但因范围增大，容量也必然会扩张。专注于软件之余，且让我们再把眼界放远一点、放宽一点吧！

美国 E3 展示会引人注目的种种

今夏在美国加利福尼亚州洛杉矶市召开的电子游戏/电脑游戏新技术成果展示交流会上，各大厂商都拿出了自己的最新锐作品。

NINTENDO OF AMERICA

美国任天堂在此次展示会上最引人注目的行动就是首次公开了 ULTRA 64 的外形。那全黑色的外壳及流线型机身与外界预想中的造型相去甚远，主机正面有四个手柄的接口，另外同时也展出了卡带的外形，大小与 SFC 卡带相近。另外，在美国已定于 8 月 14 日发售的 VR BOY 在会上也受到了众多玩家的关注。

任天堂展出新主机的同时，也推出了几款重量级的 SFC 软体，包括“超级大金刚 2”和“杀手学堂”，后者是美国街机极热门的名作，并且 ULTRA 64 正式发卖同时也将发售 U64 版，这回 SFC 版画面已经如此优秀，不难想像 U64 版本会达什么程度。另外，U64 的软件“BOBO TECH”首次公开展示了 DEMO 画面。



◀任天堂的小明星迪迪，比他的大金刚老兄还要受欢迎噢

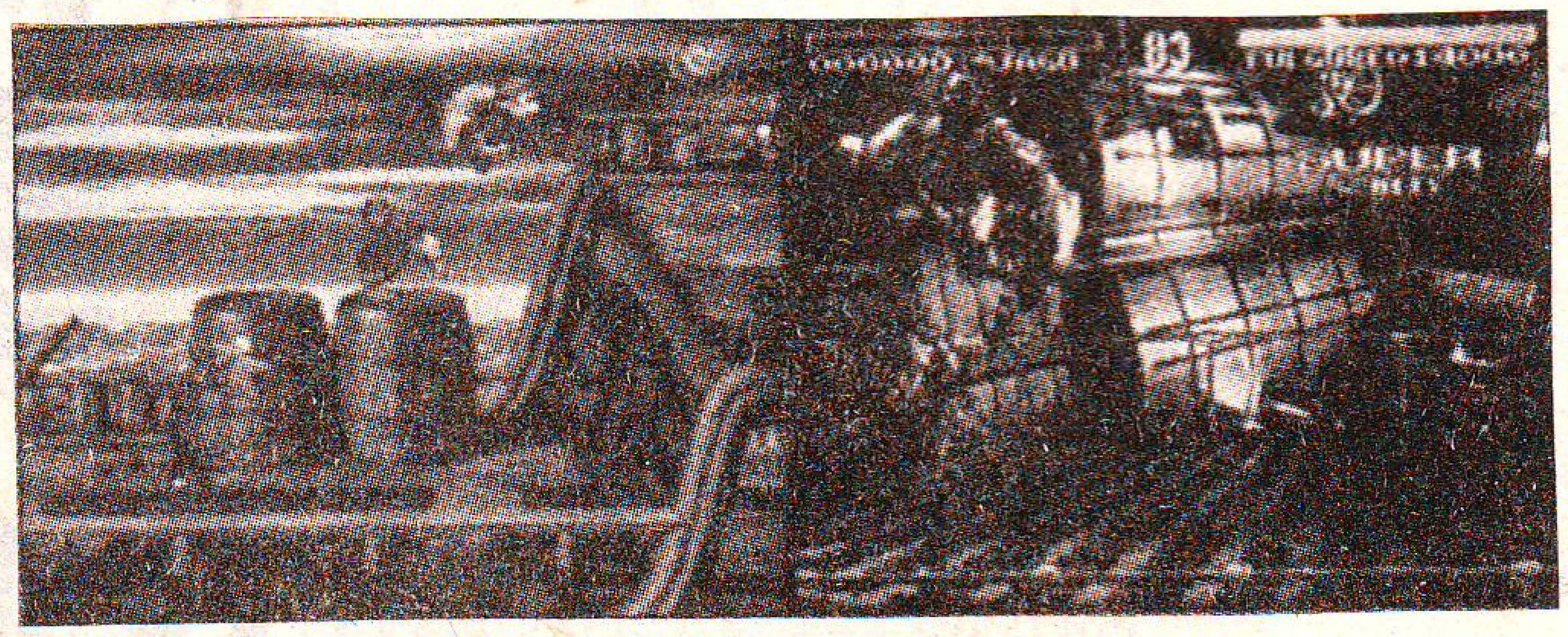


▼ULTRA 64 的庐山真面目终于出现了

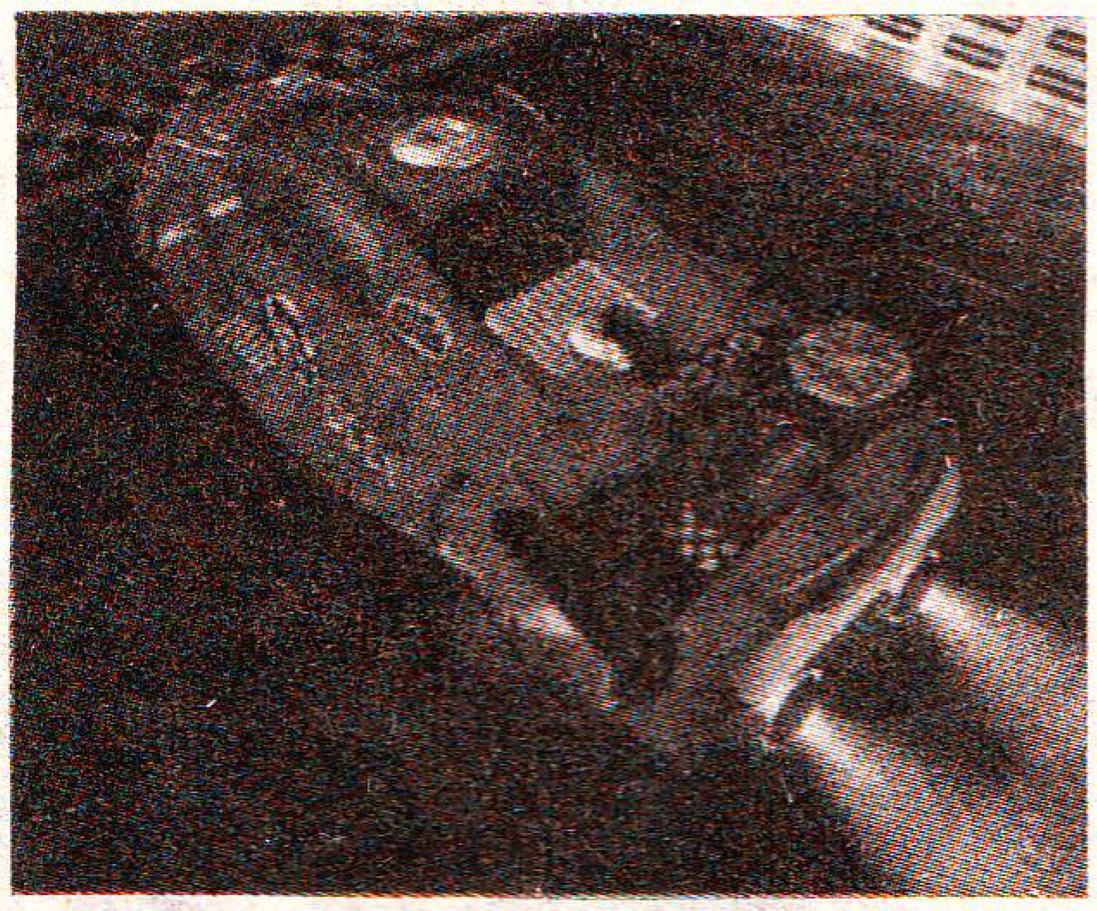
◀UTLRA 的宣传攻势可不弱啊▶



▼左边是“大金刚 2”，右边是“杀手学堂”



3DO



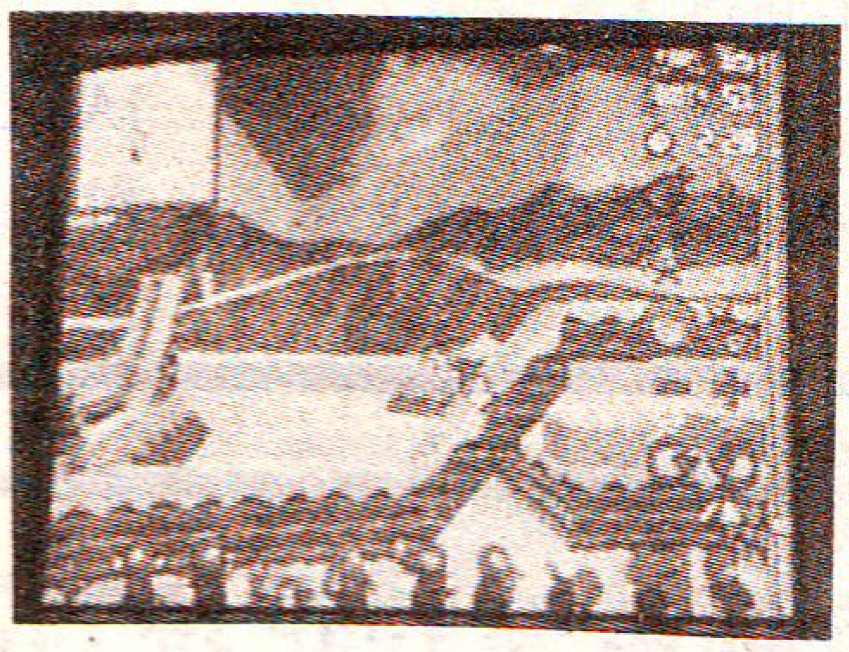
这就是 3DO 64 BIT GAME 吗？

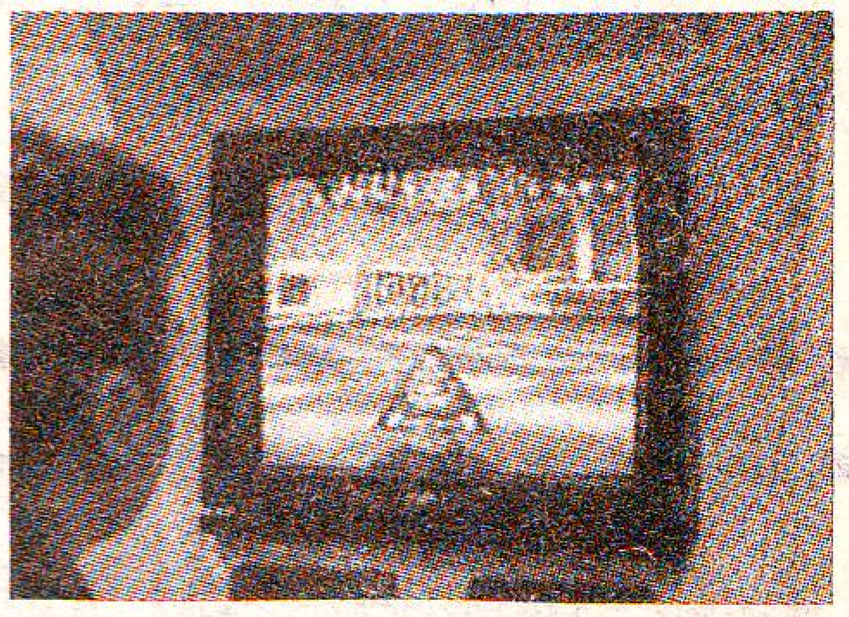
作为次世代主机先驱的 3DO，至今仍在软体数量上占有绝对优势（虽然良莠不齐），而 3DO 也坚持走着它“多媒体”的路子，在本届展示会上 3DO 又推出了它的新型周边机器“X－O－TRON”。这种体感式游戏设备，引起了不少人的注意。

3DO 由于其主机性能逊于其对手机种，一直在与麦金塔联合努力开发的 64 位提升系统“M2·TECNOGE”也以高姿态登场了，在现场放送的一个 RAC 节目 DEMO 令人赞不绝口。

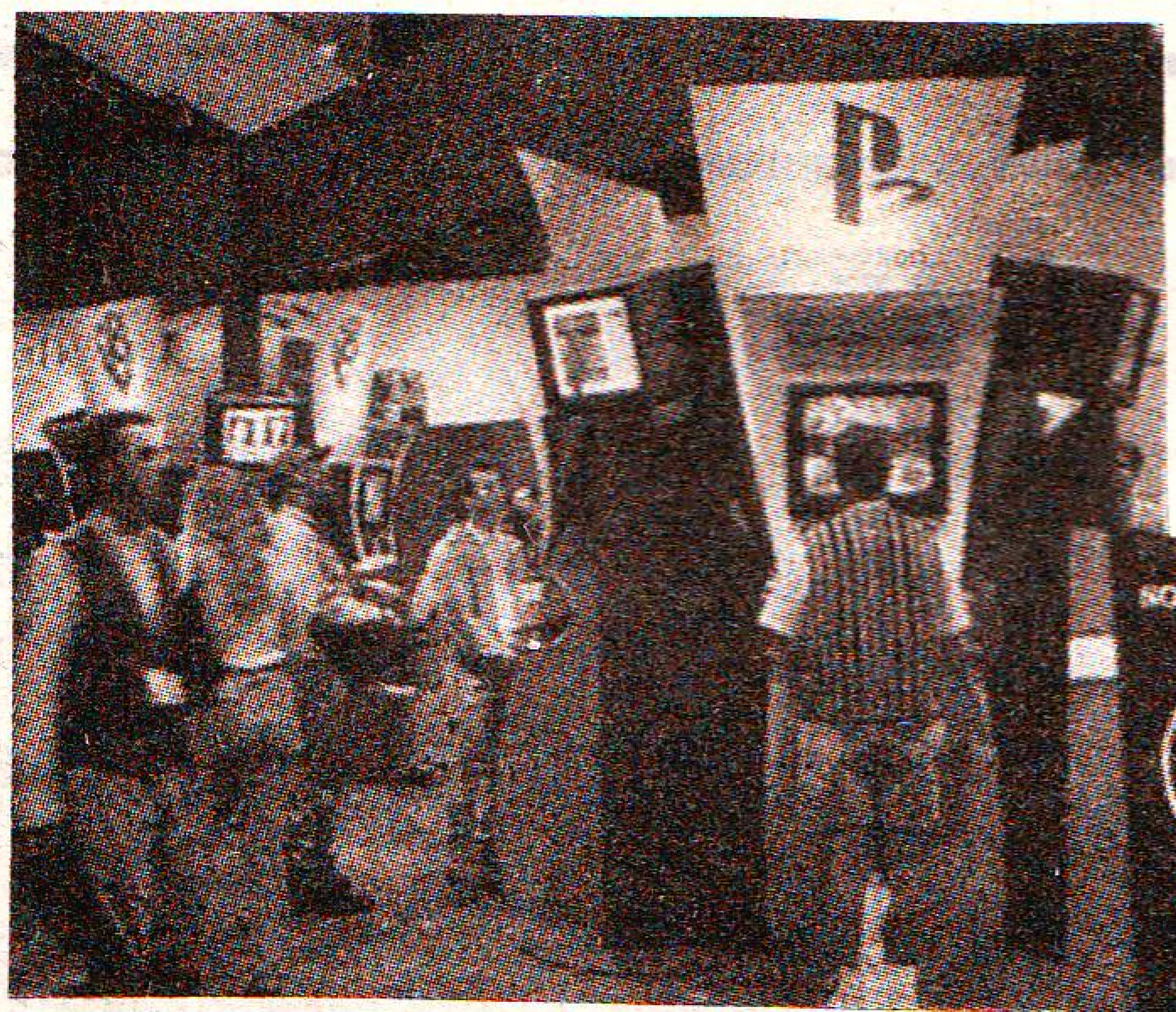
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PLAY STATION 在美国售价为 299 美元（约合 25500 日元），比 SATURN 低了 100 美元之多。而 SONY 产美版 PS 软体也非常丰富。在本次的展会上，“真人快打 3”、“TOP GUN（捍卫战士）”、“3D 冒险”等新作一齐登场，令观众简直有目不暇给的感觉。





▲◀▼PS 的美版节目也真不赖

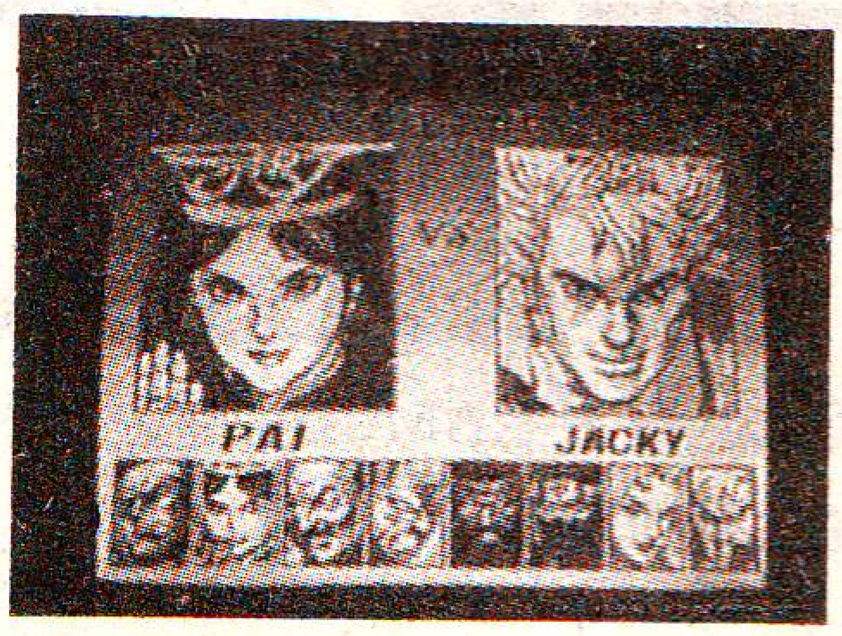


▲SONY 在美国风头相当劲





SEGA OF AMERICA

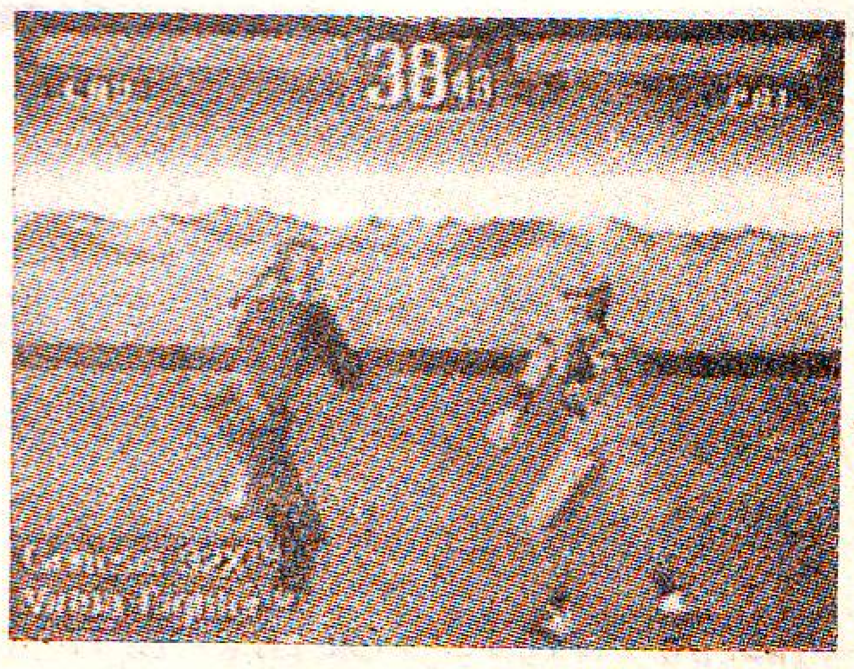


◀这是「VR2」吗？

不对，是「REMIX」▶



◀32X 的「VR 战士」





▲这是“VR2”吗？不对，是“REMIX”

美国世嘉公司于5月11日发卖美版SATURN主机后，一直将宣传重点放在“VR战士”上，这次也不例外，本次出展的除了美版SATURN外，还公布了SATURN最新的软体“VR战士 Remix”，这个节目基本还是一代的人及招式，但在POLYGON的外部轮廓下了很大功夫，可以说有着二代的造型和一代的基本设定，大概会有许多人为此兴奋不已吧。而SEGA在SUPER 32X上居然也推出了“VR战士”，画面及多形型的处理别说与街机比较，就算比起土星版也差出很多，不知道这种“形”已不似的作品“神”又如何？



▶美版土星是黑色机身

ATARI

雅达利的JAGUAR主机不知道还有没有人记得，现在这只“美洲虎”居然还在GAME平原奔走真是个奇迹。本届展会上雅达利推出了JAGUAR的VR眼镜及CD－ROM系统，并展示了一部分JAGUAR－CD的软体。不知这些产品能否使雅达利走出目前的窘境。

成龙监制主演的正统对战GAME登场



成龙？进入游戏节目？好像并不是新闻了，记得“成龙之龙”吗？但这次有很大的不同！是什么呢？因为这回可是真人映像的正统对战节目哦！

本节目的名字是“THE KONG－FU MASTER JACKY CHEN（功夫之王　成龙）”5月18日，KANEKO公司召开新闻发布会，正式宣布制作该节目的消息，而成龙本人也从香港飞赴日本与会。

KANEKO表示完成制作后将会考虑往家用GAME机移植该作品。会选择哪个主机呢？JACKY迷们敬请留意吧！

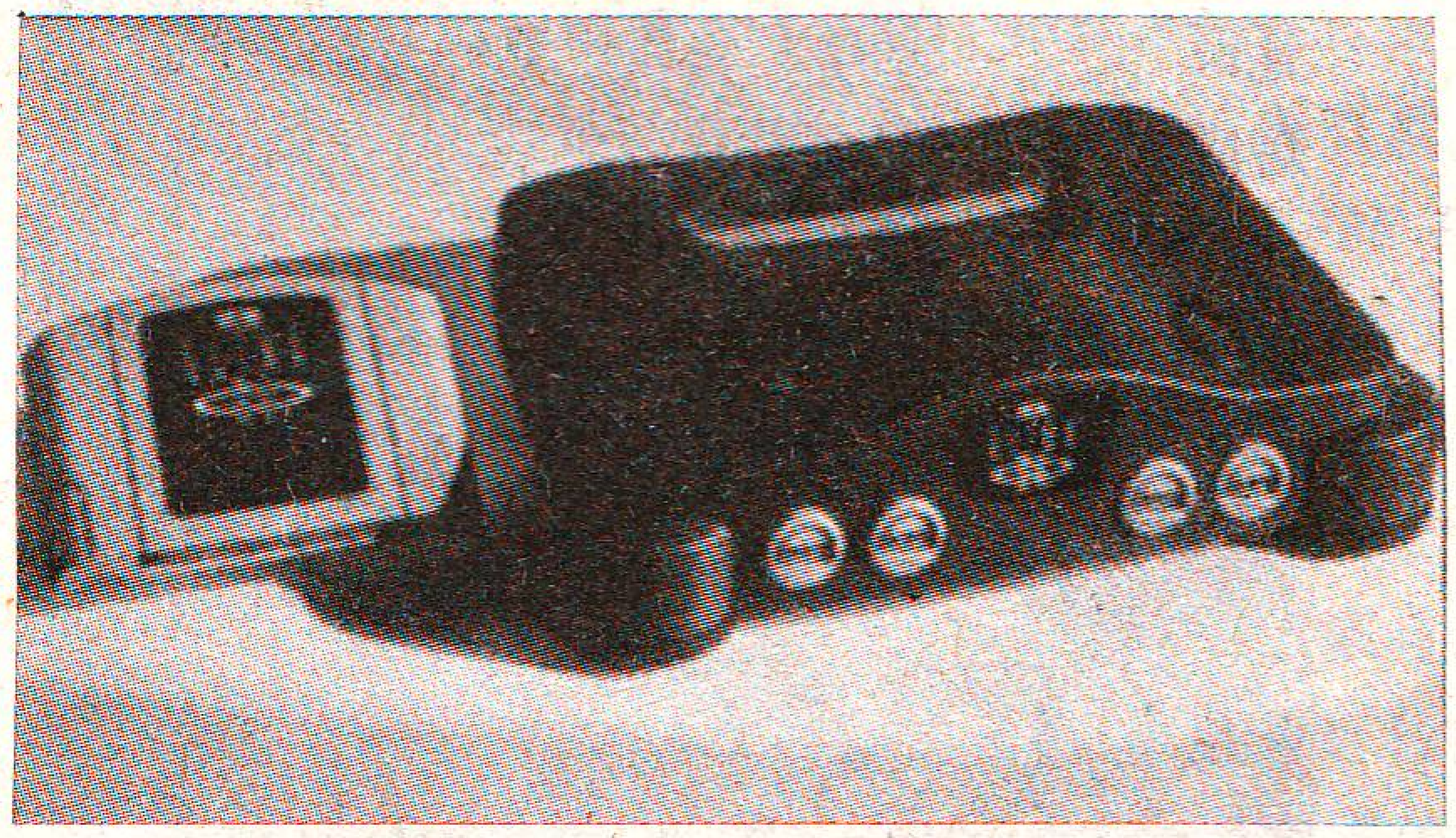
NAMCO娱乐城进入SPAIN

NAMCO中的娱乐城在西班牙出现了，这就是5月2日开张的“NAMCO・WONDERPAR”。

担当这个娱乐城管理工作的是NAMCO的子公司欧洲NAMCO集团。在开业当天，于西班牙最大的公园内召开了以“娱乐、文化”为主题的游园会。娱乐城内共投入246台街机。对于NAMCO而言，娱乐城的召开也代表着其在欧州市场的进一步扩大。

ULTRA 64 的面纱逐渐揭开

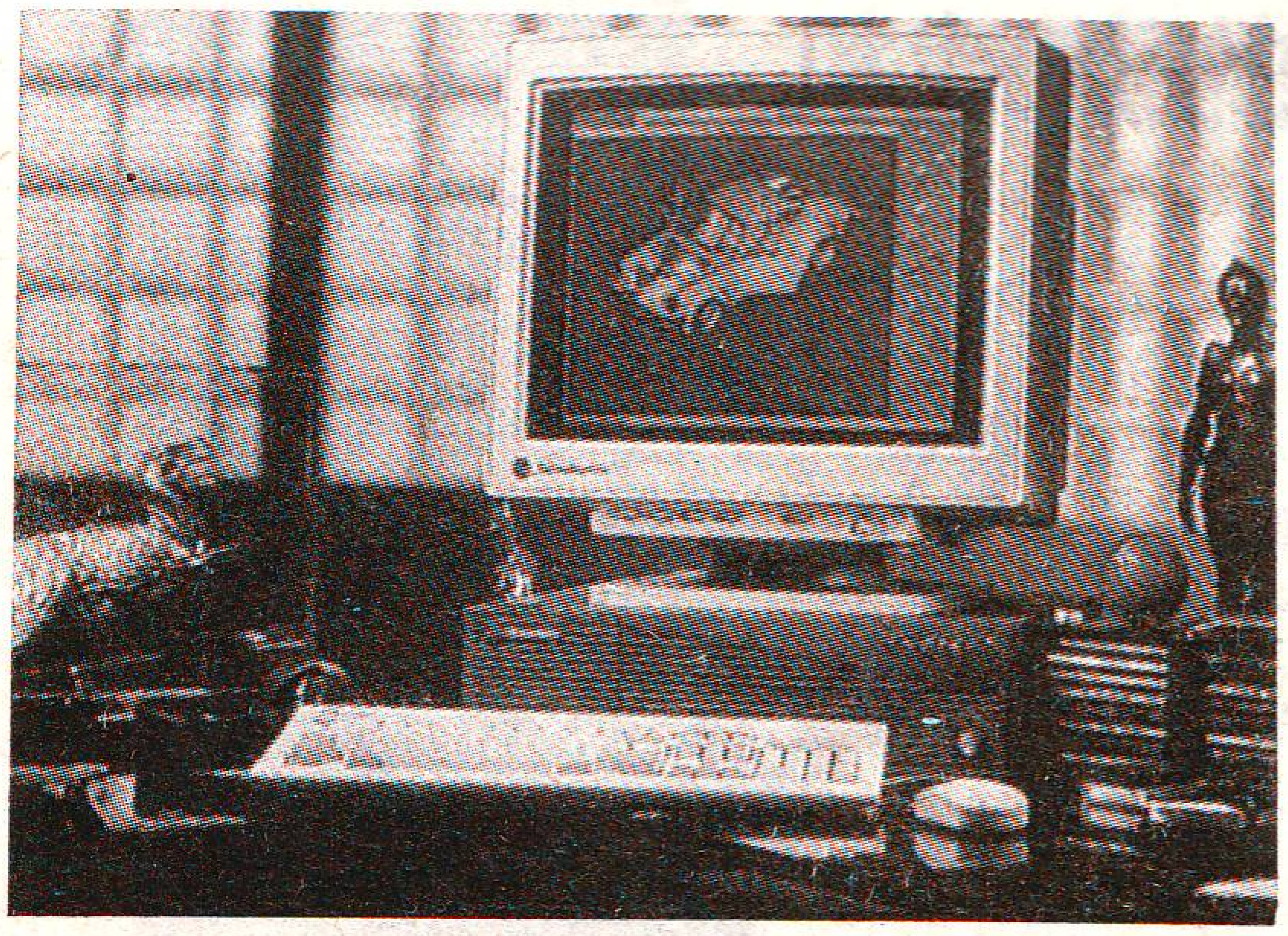
随着发售日一天天接近，任天堂的 64BIT 主机"UITRA"正在不断向人们展示其庐山真面目，她的软体、硬体越来越多的情报被更多的人所了解。这期海外采风中就让我们从五个角度来看看最新公开的情报。



▲U64 是有着众多谜团的主机

一、ULTRA64 的即时演算机能

次世代游戏，最大的特征莫过于华丽细致的画面和清晰逼真的音效，32 位机都是借助 CD 来完成的，因而牺牲了一部分的读取时间。在容量大而令人等得心焦的 CD 和容量受限制但不需等待的卡带之间，任天堂选择了卡带媒体。



▲有着工作站的处理能力

因而对主机的要求，就是必须具有强大的即时处理能力，这样才能在以有限的容量下制作的 GAME 达到理想效果，而已发布的消息表明，U64 完全能够胜任这一工作，并且已经公布了可以做战机设计及测试效果的射击游戏！

二、名作的 64BIT 化

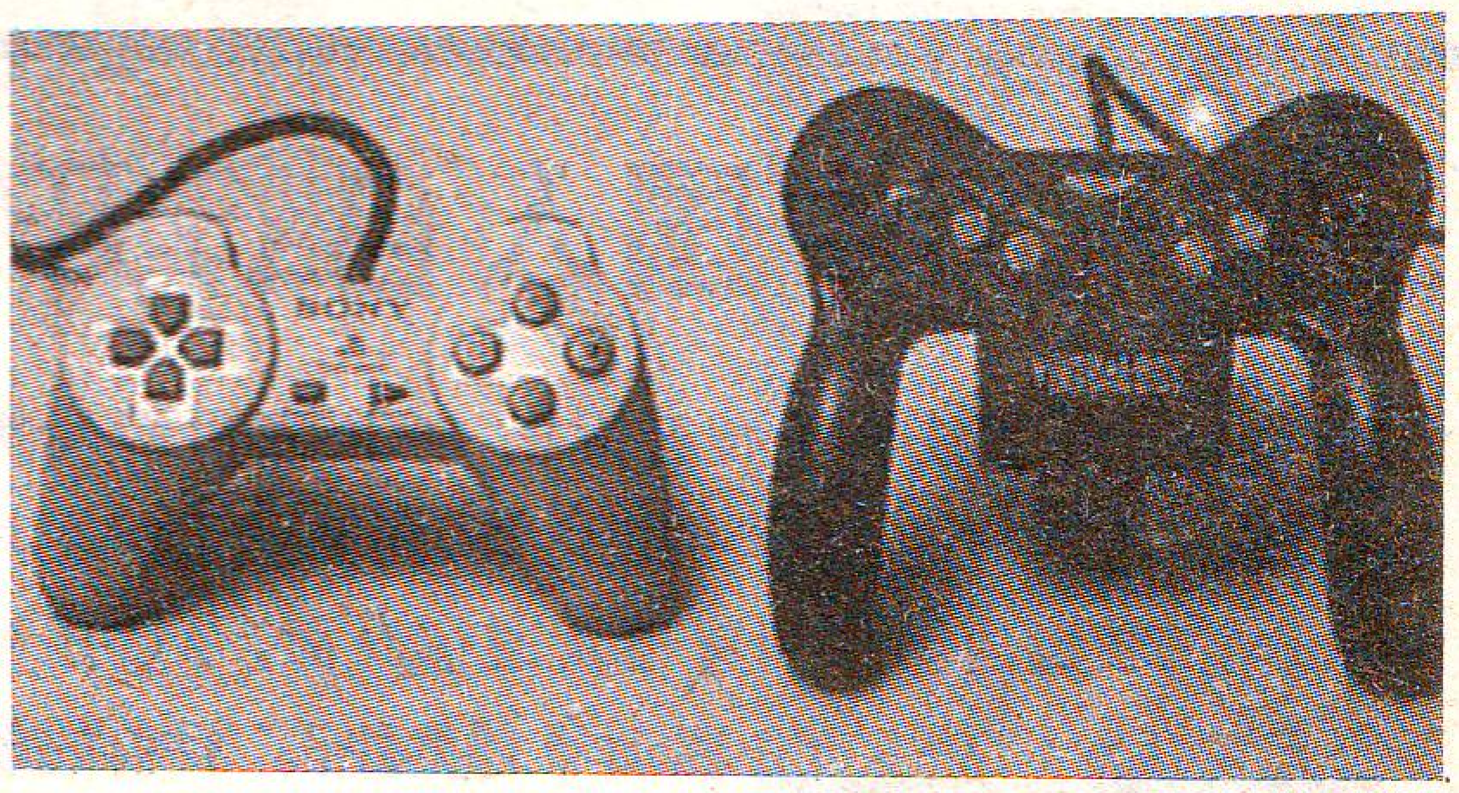
最受关注的莫过于软体这一环，在 64 位机上将推出的有多款从 FC 至 SFC 都是大热门的名牌、老牌 GAME、尤其是"太空战士"、"勇者"、"赛尔达"、"玛利赛车"都将推出 U64 版。

三、海外开发的软体？

这次的 U64 最初一批软体，是以海外厂商制作为主的，除了美国任天堂，有 ACCKLAM、GAME TECH 等 7 社已推出了多款力作，如著名的"DOOM"、"TOP GUN"等等。

四、手柄之谜

直至今天，U64 有一个重要部分仍然不为世人所知。这就是它的手柄，无论键钮、造型、配置……对外界严密封锁，会是什么样的呢？



▲会采用 VB 或 PS 的手柄吗？

五、价格真的只有…？

任天堂几十年不变地奉行"软体策略"，因而主机的价格，在最初就定得很低，现在所预定的发售价，确定是在 25000 日元以下！而软体价格预计将与 SFC 卡带持平。

海外热门 GAME 排行榜(9 月 8 日截止)

1. 超级玛里奥冒险	ACT	SFC	6. 王牌空战	STG	P.S
2. J 联盟 3	SPG	SFC	7. D 之食卓	AVG	S.S
3. 龙珠 Z 超武斗传	ACT	P.S	8. 超级大金刚	ACT	G.B
4. 学校的恐怖传说	AVG	SFC	9. J 联盟实况足球	SPG	P.S
5. 王国传说	S.RPG	S.S	10. 妖精战士	S.RPG	P.S

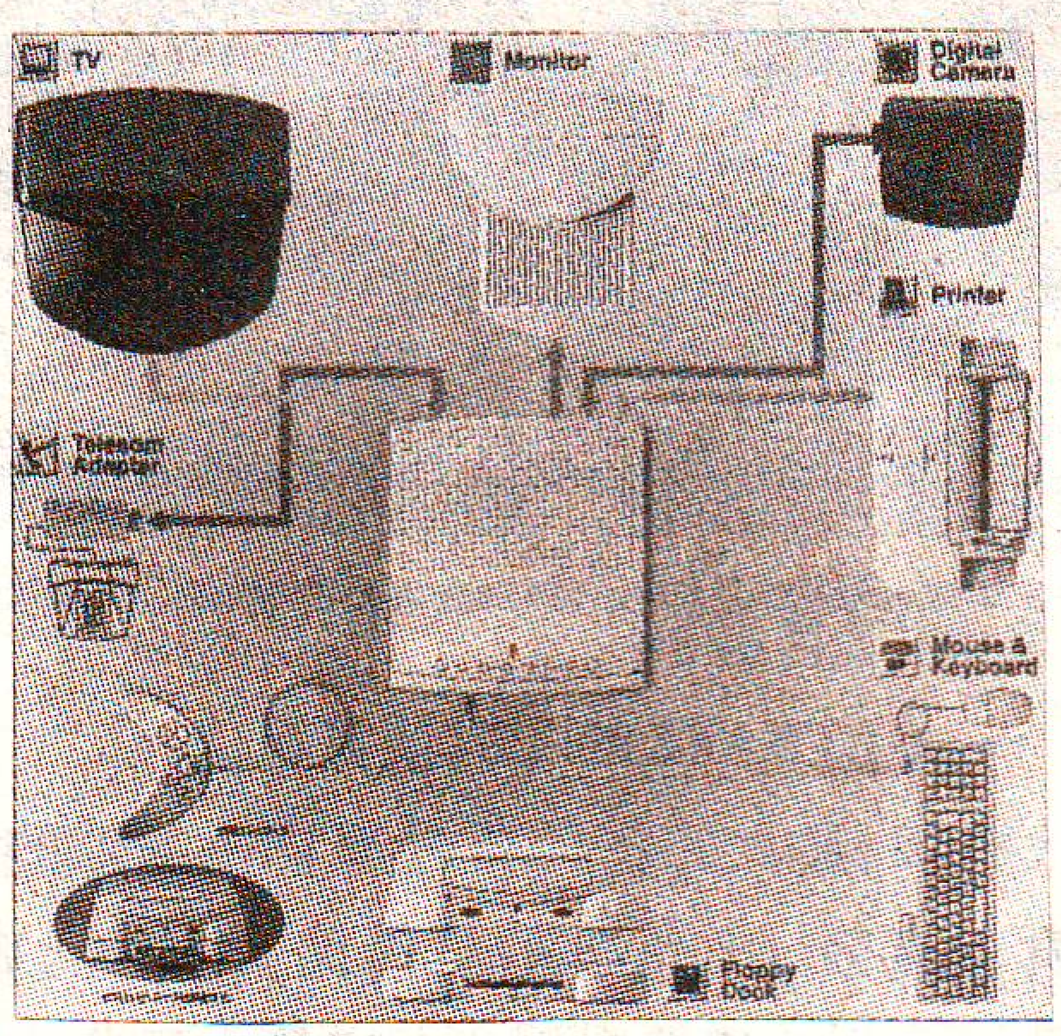
64 位主机“PIPPIN”亮相

该次世代机由 BANDAI 与世界著名的苹果公司所共同开发，在互换性上是属和苹果公司的 POWER—PC 同等级的 64 位机种。只是，BANDAI 公司将其定位为家用领域中的一部简化型主机。虽然在性能上较个人电脑做了简化，但为了迎接多媒体时代的到来，这部主机除了游戏机的功能外，还设计了许多电脑上才有功能，如接 VGA 彩显，键盘、鼠标、打印机、数字相机、通讯介面等等。

BANDAI 公司认为这部 PIPPIN 主机可使玩家不仅仅能玩游戏，而且能享受到多媒体多样化的乐趣，该机采用了与 POWER PC 相同的图形操作介面，让玩家感受到这既是游戏机又是多媒体电脑，这是否代表着次世代游戏的发展又进入了一个新纪元？

PIPPIN 机能一览：

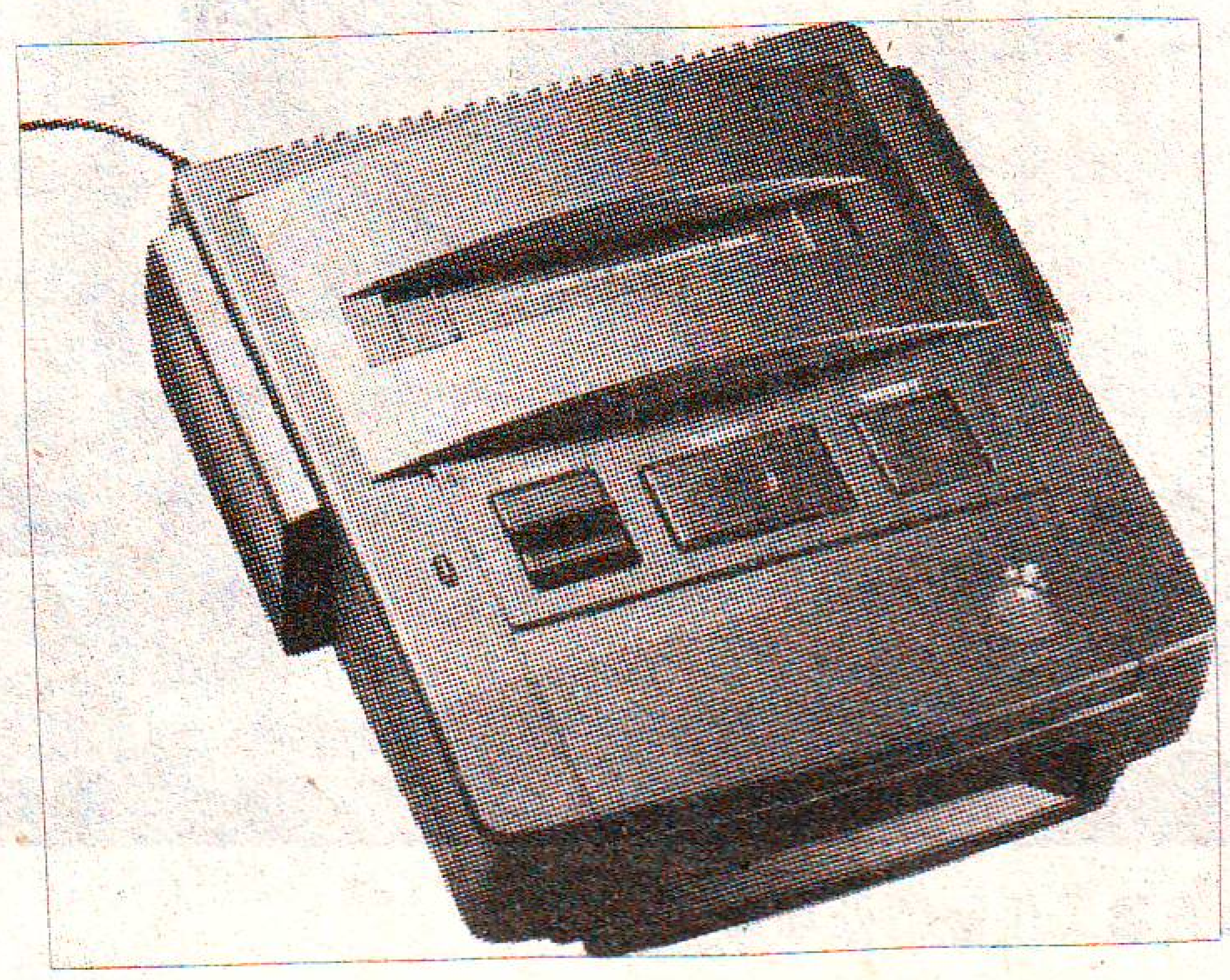
CPU	POWER PC—603/60MHZ
RAM	6MBYTE
CD ROM	4 倍速
发色数	1677 万色
视频输出	S 端子，AV 端子，VGA 端子
音源	16BIT 立体声数码音源
对应软件	专用游戏，CD 软件，音乐 CD，VIDEO CD



第一部中国人自行开发的游戏机——A’CAN

由台湾省敦煌科技开发的 16 位家用游戏机 A’CAN 在台亮相，除了主机之外，还开发了能使其升级至 32 位的图形加速器及通信介面，今后还可能为它开发 CD—ROM 驱动器之类外设。目前的软件支持商中有不少是台湾省内著名的 PC GAME 开发商，开发中的游戏也大多是从个人电脑上移植下来的，如三国志——武将争霸，光明战史等。

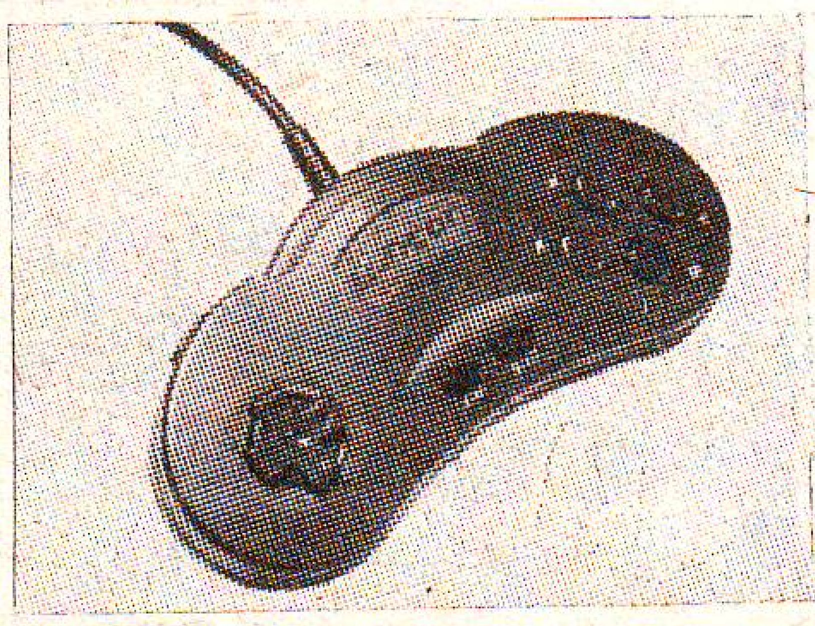
目前利用网络通信的第一项初步计划——“爆米花电玩频道”正透过全省十余家有线电视台进行实验性的试播，以最普遍的 CATV 有线电视网络，尝试让互不相识的两地玩友进行对战。



▶这是主机外观，不错吧！

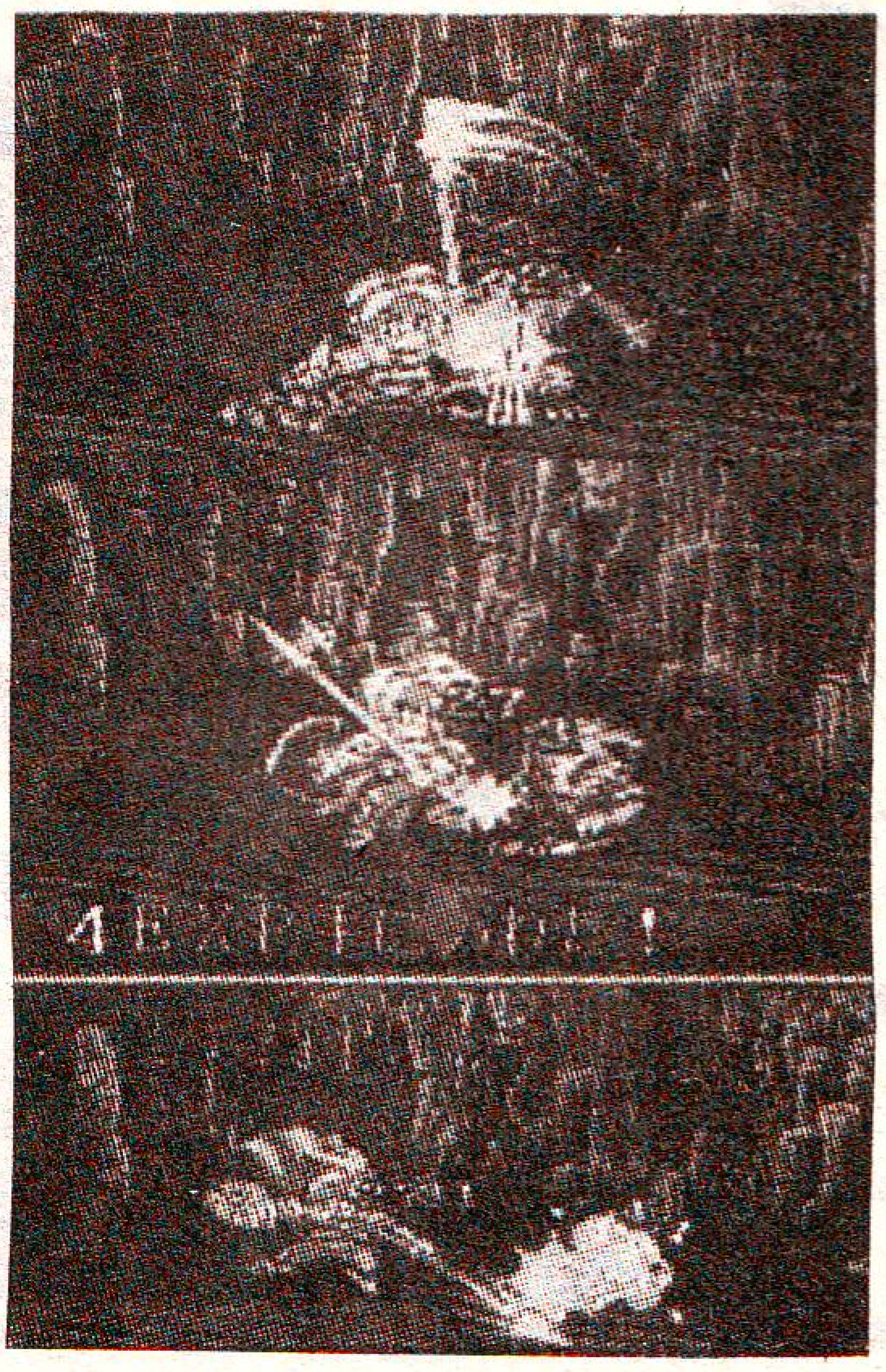


▶图形加速器，象 MD 的 32X 提升器？



◀A’CAN 的手柄，象 SFC 的手柄？

SFC 史上首个 48M 游戏——幻想传说



▲必杀技——魔神飞燕脚

NAMCO 原定以 32M 容量制作的 RPG 游戏《幻想传说》,近日决定增至前所未有的 48M,电池记忆系统也由原来的 64Kbit 增至 256Kbit,还有就是其英文名易名为 TALES OF PHANTASIA(参见本刊今年第六期 Page/4)。据 NAMCO 负责人透露,增加的容量主要用于充分完善故事情节并强化画面效果与角色动作。



▲细腻的背景

任天堂近日也表示,能装入 32M 以上容量的游戏卡已经研制成功,而且在技术上来说,SFC 主机最大可对应的容量能达到 64M,至于 SQUARE 与 ENIX 这两大 RPG 厂商对是否制作 32M 以上游戏均无明确表示。

拥有 32M 以下超任碟机的玩家,是否要考虑升级了?

VB 连同 5 款软件正式发售



◀炸弹人方块

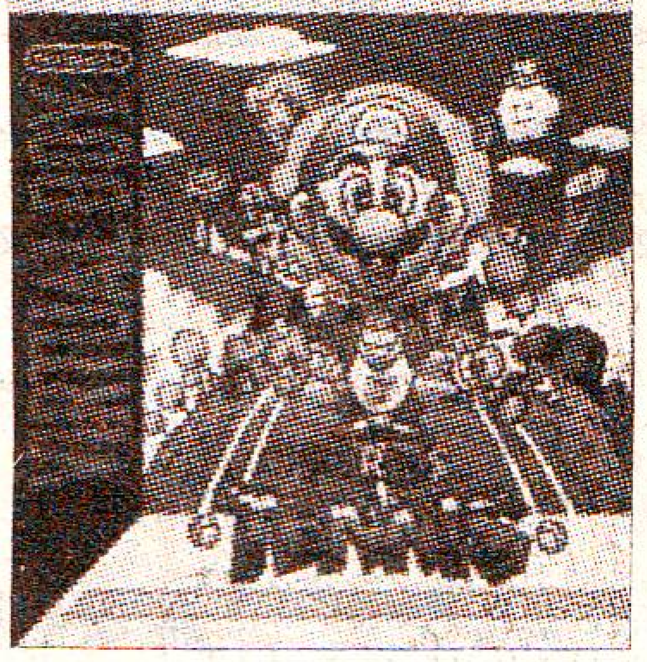


◀太空波子机





▶红色警报



▶孖宝网球



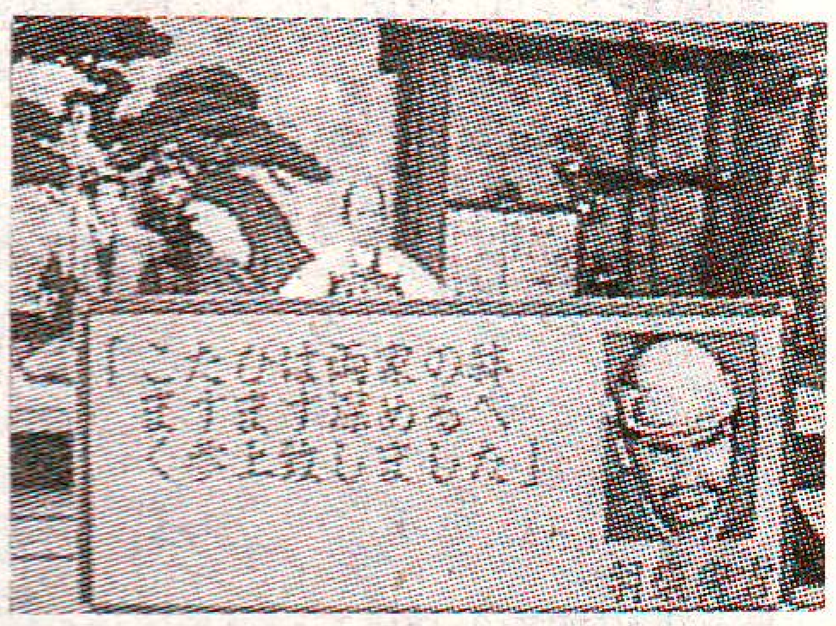
▶电子机械拳王

备受玩家瞩目的任天堂 32bit 次世代机 VIRTUAL BOY 终于面世了,连同它一起发售的游戏共有五款,VB 是次世代机中唯一自带显示系统,能够展示立体空间,使玩家感觉身临其境的机种,虽然只有单色显示,但其创新的设计和低廉的价格让玩家跃跃欲试,市场前景相当乐观,也使得玩家对期待中的 U64 更具信心。

两大名作移植 PS

信长野望——霸王传

光荣加盟 PS 的头款软件《信长野望——霸王传》在九月登场，在过去，光荣的作品价位一直是定在日币 10000 元左右，但加入 PS 的开发阵容后，由于这部主机的市场定位不同，因此光荣公司毅然决定以日币 6800 的低价策略大举进军市场。当然，因为硬体性能的大幅提升，玩家这回可欣赏到在以往所无法体验的精致实拍画面，PS 版的霸王传 夸下海口要让战国时代的气氛完全真实呈现！



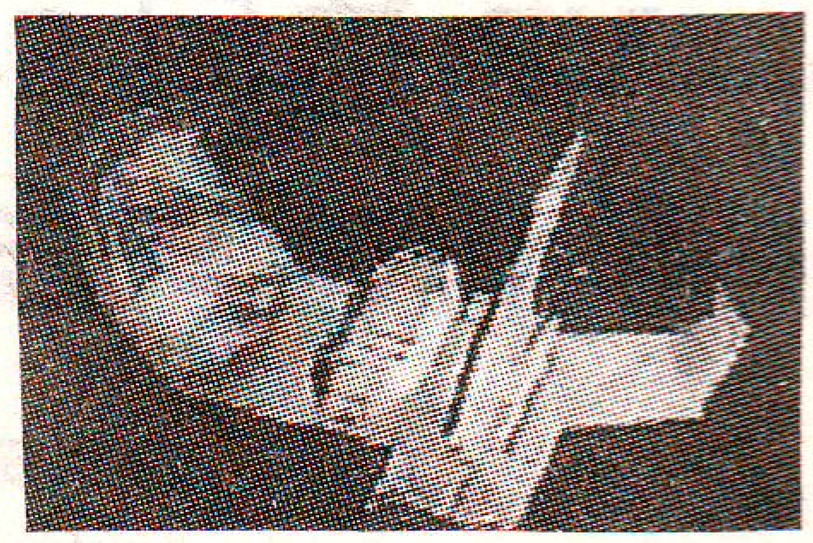
采用大量实拍画▶面



登场武将有 900 人▶左右，每人都有照片

银河飞将 III

在个人电脑和 3DO 上掀起狂热的超级大作 WING COMMANDER Ⅲ，目前正式确定移植于 PS。据原作公司表示，由于开发环境的完善，目前移植的进度相当顺利，为了能在 PS 上忠实重现原作精神，决定采用四片光碟来制作并发售。





由这次移植银河飞将的计划来看，许多在个人电脑上大出风头的游戏将来也是列为 PS 软件的一大经营方向，难道 PS 的意图是全面拦截各个机种的所有重头游戏？

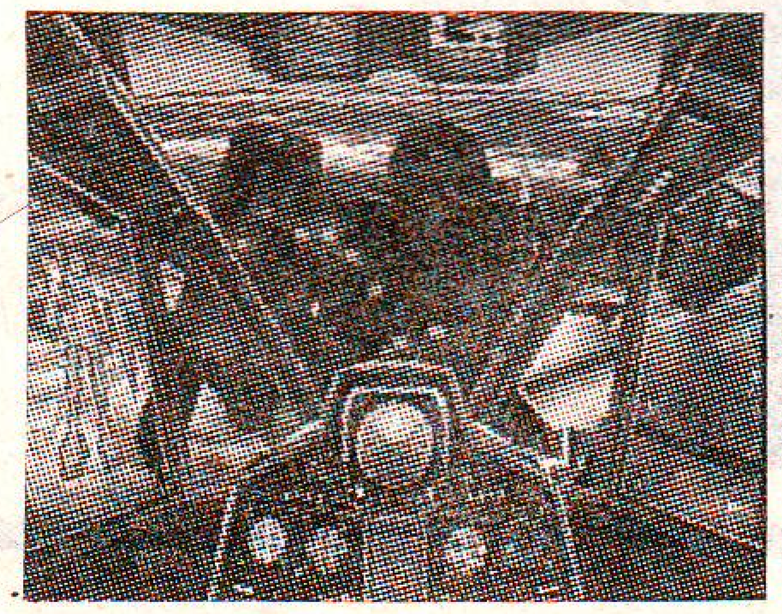
海外 PS 软件排行榜

名次	游戏名称
1	斗神传
2	铁拳
3	实感赛车
4	妖精战士
5	空战雄鹰
6	极上 Q 版沙罗曼蛇
7	A 列车 4
8	星际战士@
9	火枪英雄
10	机动战士—高达

斗神传仍然是 NO. 1▶



BANDAI 的机动战士入围▼



■电玩暴走族

街头霸王飓风

SF 的回顾&新作推介

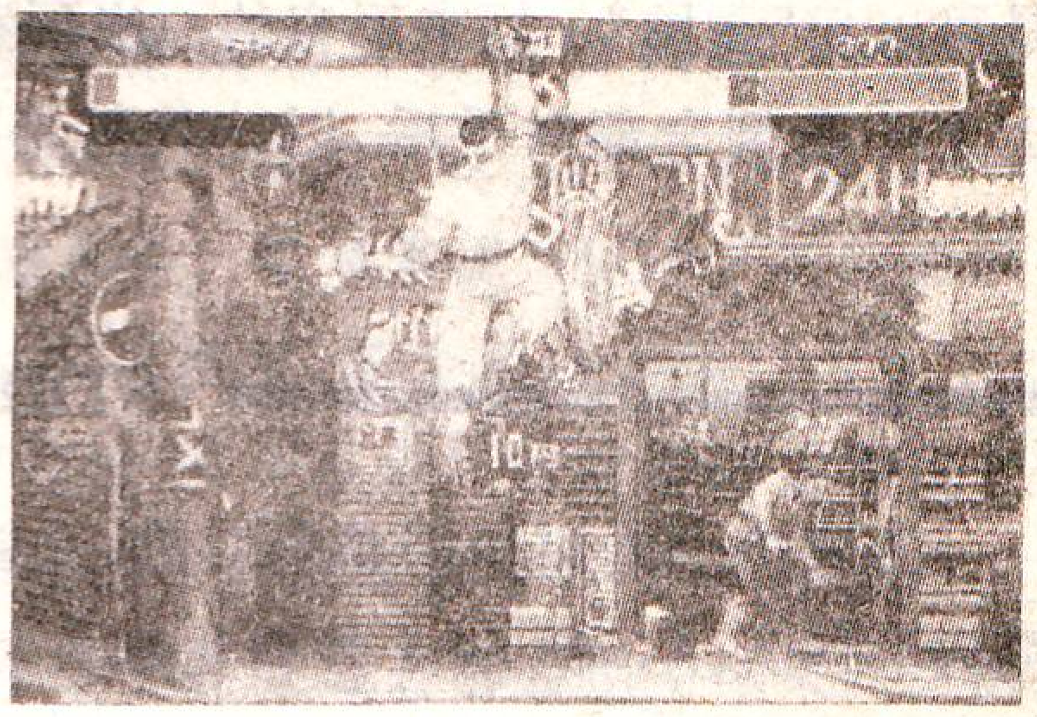
从'87 至'95，长盛不衰的超级王牌
"X"推出后仍旧力度十足
永远的对战 GAME

STREET FIGHTER ZERO

■文/KING ■图/Z·L·D

"SF"在软体名称缩写中代表什么？史上最成功的对战节目的是什么？相信所有玩家都能脱口而出："街霸！"的确，"STREET FIGHTER"系列为 CAPCOM 带来的巨大商业效益和它对 GAME 界及整个社会造成的影响，是任何一部作品都无法比拟的。很有可能一些玩了好几年 GAME 的家伙至今不知道 SQUARE 的大名，也没玩过"太空战士"系列 RPG。但要说有谁不知道"街霸"，除非他是一个基本没接触过游戏的外行。

SF 系列在'94 年春推出"Ⅱ X"版本后，曾有人说过"街霸"已经接近功成身退的日子了。岂料经过一年的沉默，在'95 年的春天，CAPCOM 再次打出了"SF"的新牌！并且这回公布的不是一个而是三个完全不同的节目：街机版的"ZERO"、为次世代主机制作的街霸电影版和卡通片版。卡通版名字叫做"SF Ⅱ MOVIE"，将在 PS、SS 及 3DO 推出，收入了许多剧场版动画的片断。电影版全名是"SF～REAL BATTLE ON FILM"，是真人映像的对战节目，在 SS 和 PS 上都会推出。本期将重点介绍两个对战型的节目："ZERO"和"REAL BATTLE"。在此之前，让我们先来回顾一下 SF 系列在街机上的发展历史：



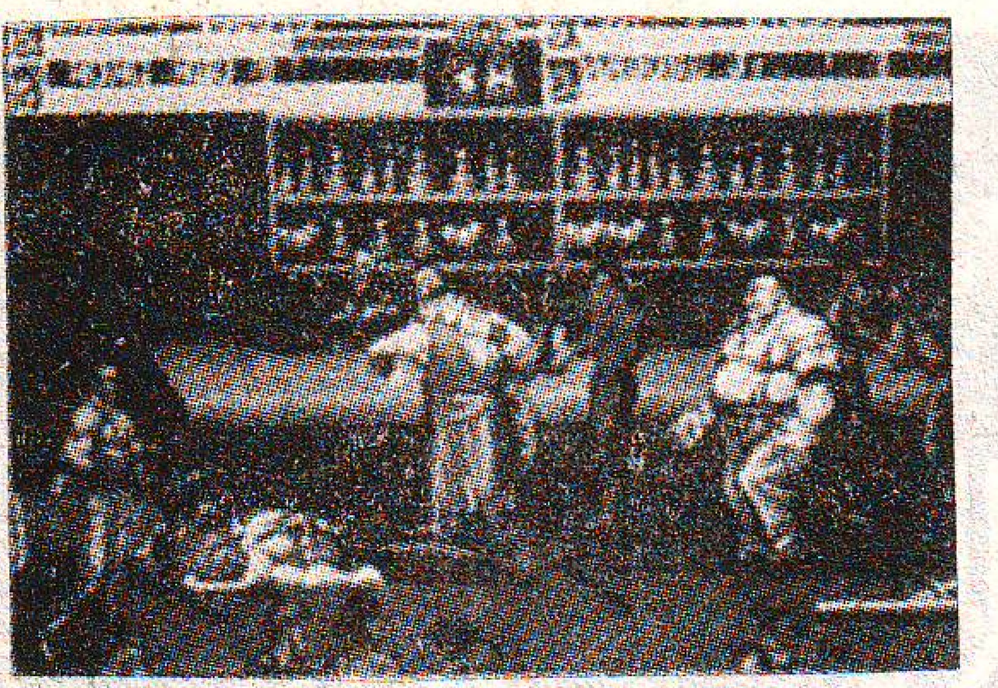
STREET FIGHTER（87 年 8 月）



最早的正统派一对一格斗，且有必杀技等要素设定的节目。游戏者可以在隆、KEN 两人中选择一位过局，目标是打败世界格斗技之王 SAGAT。同期稍后的龙虎及饿狼一代也是在剧场模式只可以用两至三名的主角来进行的。摇杆"上→跳、下→蹲、前→进、后→退（对方攻击时自动变为防御）"的设定作为最正统的操作方式沿用至今。只有拳脚两键，内藏压力仪，以击打的时间及力度来区分弱中强的力度。从二代开始由于推广六键控台及参考用户意见变为 6 键控制，但在同类的很多节目中至今仍大量采用此系统（如"世界英雄"）。

最早设计指令操作系的必杀技，波动拳旋风脚与现在相同，而升龙拳是↓→↘·拳，在当时玩家的观念中几乎没有"必杀技"的概念，会用波动拳的都不太多更别说升龙拳了。也因此必杀技威力出奇地大，资深的玩家想必还记得波动拳在当时的恐怖：三发即可令对手毙命。升龙拳更是有着一击必杀（约打掉 80%HP）的惊人威力！只不过几乎没有人知道出法。此外在 SF Ⅰ 中防御普通技也会掉血，当然以后就没有这项设定，"Ⅱ X"中曾有过这一方案，但我们玩到的"Ⅱ X"并没有实行。本节目在 PC－SCD 于'88 年 12 月推出，由 HUDSON 移植，名字叫"FIGHTING－STREET"。

FINAL FIGHT(89年12月)

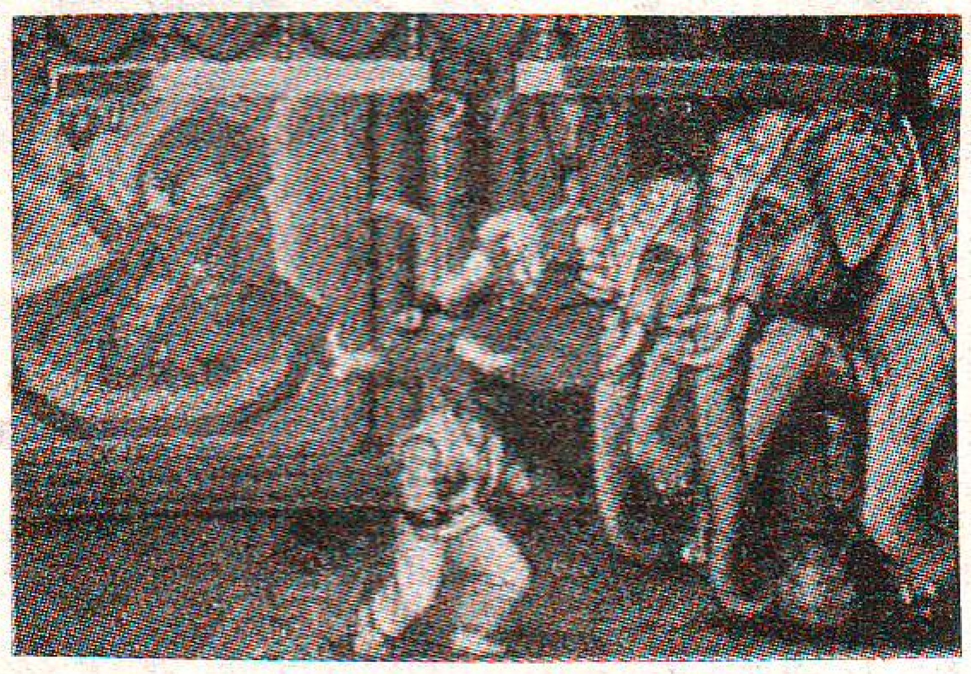


即有名的"快打旋风",在哈格(HAGGER)、科迪(CODY)及凯(GUY)中选出喜欢勇士打击MAD GEAR,救出哈格的千金,也是科迪未婚妻捷西卡的横卷轴清版型动作游戏。基本招式、技巧简单明快,感觉极为流畅,而难度是比较高的。

但"快打旋风"显然不是对战游戏,为什么会出现在街霸作品回顾中呢?这是因为该系列与SF系列在时间和情节上很多都是相通的,而且,CAPCOM在当年的AM SHOW中展出本节目时曾用过"STREET FIGHTER '89"的名字。并且这个节目与马上就要介绍的"ZERO"有极密切的关系呢!一定要留意"ZERO"的人物哟。

STREET FIGHTER Ⅱ(91年3月)

永远不朽的经典,至今仍有机铺在用它赚钱,让无数玩家怀念的"八人街霸"多余的介绍是不用了吧,新登场的春丽、本田、布兰卡、桑吉尔夫……新设计的系统,必杀技……大幅调整的操作性、平衡性……整整一代人为SF Ⅱ的出现而欢欣不已、痴迷不已。对于整个业界的影响也是可以用"震撼"一词来形容的。当玩家看到自己的八战士之一击倒全部对手后,以一代的格斗王SAGAT为首的三大强者出现……好不容易打到SAGAT,赫然又冒出一个VEGA(美版中名字是BISON)!当时的兴奋就甭提了。自然,也期待着有一天可以使用这些(当时看来)强得吓人的斗士。

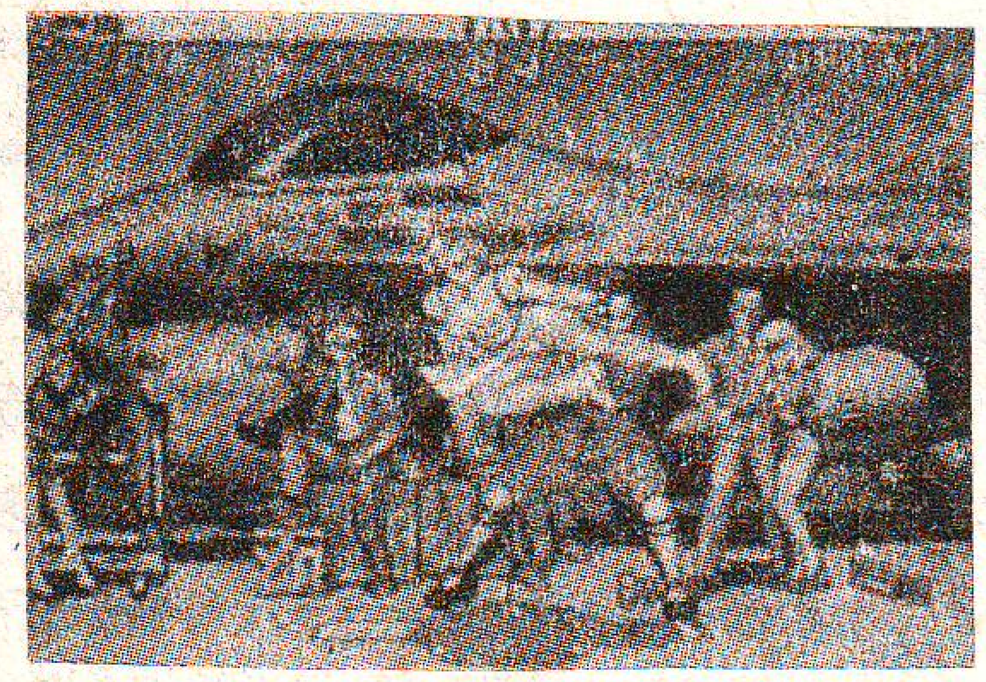


STREET FIGHTER Ⅱ'(DASH)(92年4月)

主要变动是可以同角色对战,并能够选用经适度调整后的四天王。把SF Ⅱ炒得更加火热,"DASH"推出后若哪家机铺不上SF Ⅱ,简直就是落伍的表现。因为可以使用四天王,对他们的弱点、性能有了进一步了解,爆机率迅速上升,玩SF Ⅱ的人也日益增加。

笔者印象中也就在那一阵开始出现很多被香港人改得乱套了的SF Ⅱ,如"升龙"、"降龙"还有好几版叫不出名字。对决一开始人物就向上方升起,如同"北斗之拳"或"龙珠"的格斗场面,然后隆发一个升龙拳带八个气功波等等。也算我国的特色之一吧,在日本是玩不到这种东西的。

STREET FIGHTER Ⅱ'TURBO(92年12月)



提升速度、追加新技的一个版本。隆、肯加了空中旋风脚、布兰卡加了对空滚击、本田加了能透波攻击的超级百贯落、春丽加了气功拳……弥补了以往玩家们的一些主要不满之处。

可惜的是街机的"TURBO"在国内出现并不多,不过玩SFC、MD的朋友该不在少数吧。总之,它使斗士们实力更为均衡,并且新创了很多打法,在国内家用机上统治了很长时间。

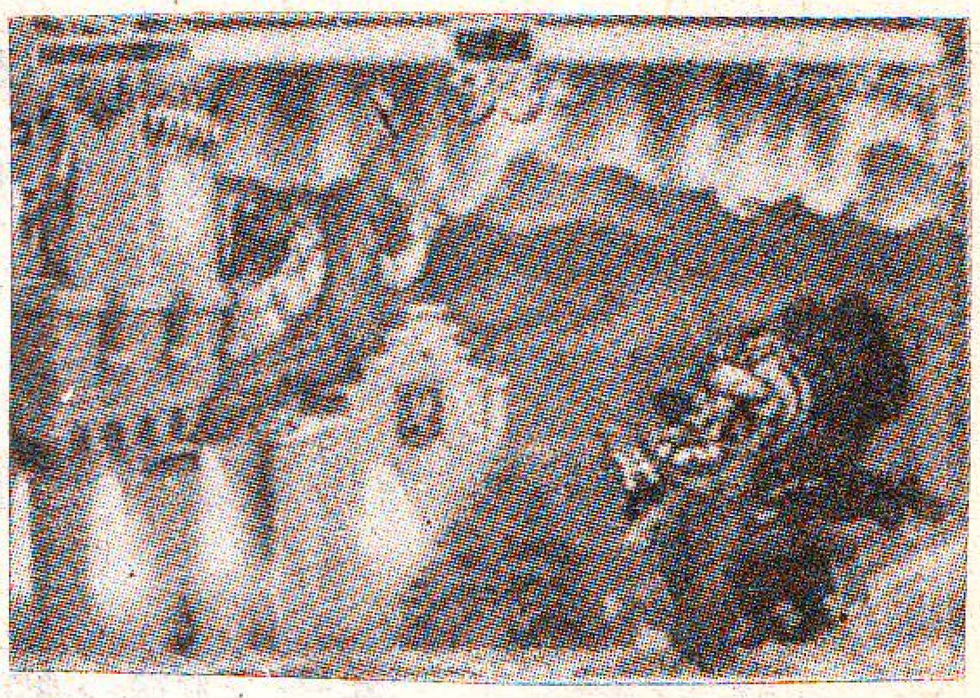
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ(93年9月)

采用Q SOUND使BGM大幅提升。而角色普通技、特殊技、必杀技有了很显著的变化。四名新战士未受太大好评但该节目是极成功的。

"SUPER"版的街机可以通信对战进行淘汰赛,不过对于国内好象是没有什么意义的设定。除上文提到的操作方面,人语配音、人物特定、得分系统也是新制作的。

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X（94年3月）

将前作的未完善部分继续改良；各角色均持有超必杀技；隐藏BOSS豪鬼出尽风头；可以让玩家选择速度；可以用秘技调出"SUPER"的角色（使用前作的招式，设有超必杀技）。以上的变更点，构成了这部至今还是大热门的"Ⅱ X"。现在……



STREET FIGHTER ZERO（95年？月）

仍带着"SF"的名字，但终于不再是Ⅱ代……"ZERO"在AMSHOW隆重出台了。到本期杂志发行，应该已经在日本街机厅中出现了吧。关于这个节目，随后将作详细介绍。

将时间倒回四年前，那时的街头战士们……

STREET FIGHTER ZERO

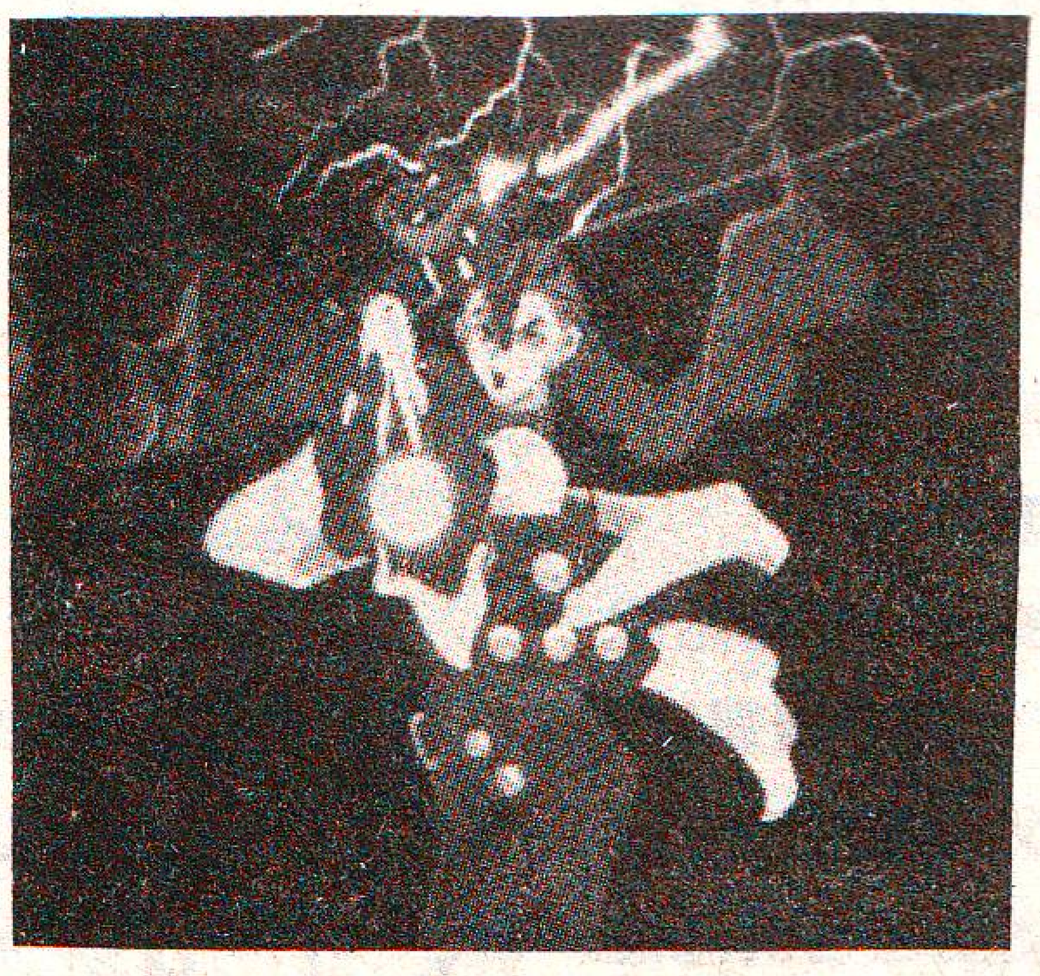
午夜的圆月将光芒从云层的缝隙中射向大地。

月光下的旷野，两名身着道服的年轻男子正拉开架式对峙着。

白衣赤发的隆，红衣金发的肯，两人的头发、衣带在随风飘动。

突然，两人同时将手心相对，虚合在身侧，双手间迅速产生一团发光的气体。

"波动拳！！"



画面随之切换，在雷鸣电闪间，一位身材高挑，穿紫红色裙装的女性出现，看她的招式，赫然也是波动拳一类功夫。而背后的黑暗中，狞笑着的帝王VEGA侧视的上半身，巨大魔影浮现……

以上就是"街头霸王ZERO"充满着迫力的OPENNING画面，而这个节目与以往系列作品相比的强化，绝不会只在片头体现出来，那么它都有那些新系统呢？让我们来看一看！

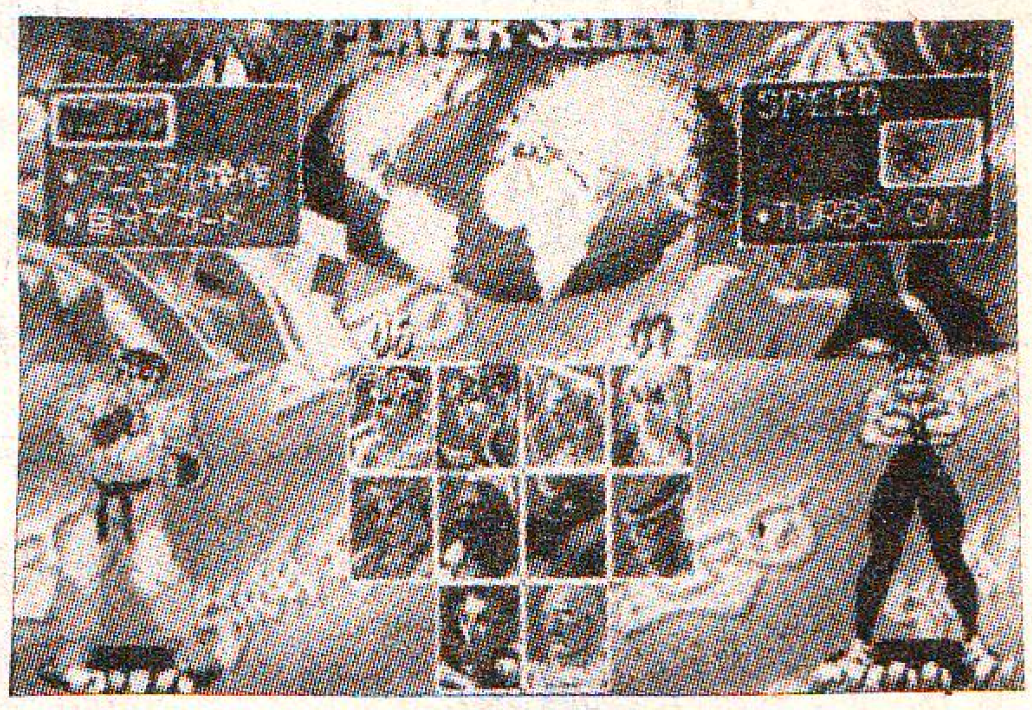
关于新系统

新的系统突破了SFⅡ系列的局限，被称为"ZERO FACTORS"共有四项。

ZERO FACTOR1 超能量槽

"ZERO"的超必杀技有了"Lever。的概念！那位于屏幕下方的能量槽在蓄满后可以接着积蓄，也就是说Lever1之后还有Lever2，最大可以达到Lever3。"Lever"在这里又是什么意思呢？举例来说SAGAT的超必杀技虎裂袭，Lever1时即可使用，若全部命中能打击5下，而倒Lever3时可以打出10下左右！给对手的伤害也会倍增。这个系统无疑提高了对战时的战略性，而不像过去一有超必杀技就会忙着用出来或者等着用于结果对手的模式化打法。

ZERO FACTOR2 自动操作



在"X－MAN"中，初学者可以选择AUTO操作（自动指令）也在"ZERO"出现了。所谓AUTO操作包括对方攻击时不用拉住后便自动转入防御、以及同时按下两下相邻的键（弱拳＋中拳）即可使用连续技必杀技等等。不过自动指令终究有许多不便，比如硬直时间无法掌握，连续技也十分贫乏等等。但对于初学者是十分有用的。

ZERO FACTOR3 防御反击

"恶魔战士"有一个很特殊的技巧设计，就是"防御反击"。"ZERO"也有同样的技巧，即对方飞跃攻击时快速输入←↙↓・拳（或脚），那么我们的角色就能够使出类似"饿狼"回避攻击的技巧，并以升龙拳一类的无敌技将对手击落。

ZERO FACTOR4 其它部分

“ZERO”也有许多独特的创意，比如角色起身时将可以控制方向而免受某些牵制攻击之苦，还有空中防御等等。总之，在感觉上与其说是街霸更象是恶魔战士。大概 CAPCOM 有意制作这么一个集合了众多系统的节目以满足那些狂热者。正因为这样，在 AM SHOW 上宣布“ZERO 基本定位为街霸系列的外传”这种说法也可以理解了。

关于 ZERO 的其它

相信已有不少人知道，“ZERO”的时间设定是 SF 一代结束后，SF Ⅱ 的故事开始之前。因此有很多地方都是照顾了这一时期的状况而设定的。比如隆的头发还是红色，肯的金发也还没剪短，扎着马尾巴，两人的脸部特写也显得很年轻，与八人版中的造型有点接近。



从“SUPER”版开始采用的得分显示系统作了进一步强化，在玩十六人街霸时每打一套连击，都是在连击结束后或不再有连续判定时才给出“？HIT COMBO”但“ZERO”就不同啦！举例来说，用隆的跳跃重拳命中后，再接一个下蹲重拳，这时就会显示“2 HIT COMBO”。如果动作快紧接着推出波动拳，“2 HIT”就会变成“3 HIT”。总之是边打边计数，而不再是打完了才报一个总数，感觉是非常过瘾的。

角　色　介　绍



隆 RYU

“持有神秘力量的格斗家……”击败萨加特之后，听到这样的传闻。这个消息不断冲击着隆的心。

“那个人是比萨加特更强悍的男子吗？”对于隆而言，在他爱武成痴的性格和战士的热血驱使下，若不与这个传说的强者对决一次，是死也不会甘心的。正好他也想在进一步修炼之前，试试自己悟出的“真空波动拳”的威力。



肯 KEN

与女友艾丽莎分别，准备继续苦修拳法的肯，听到了隆打败世界格斗王的消息……

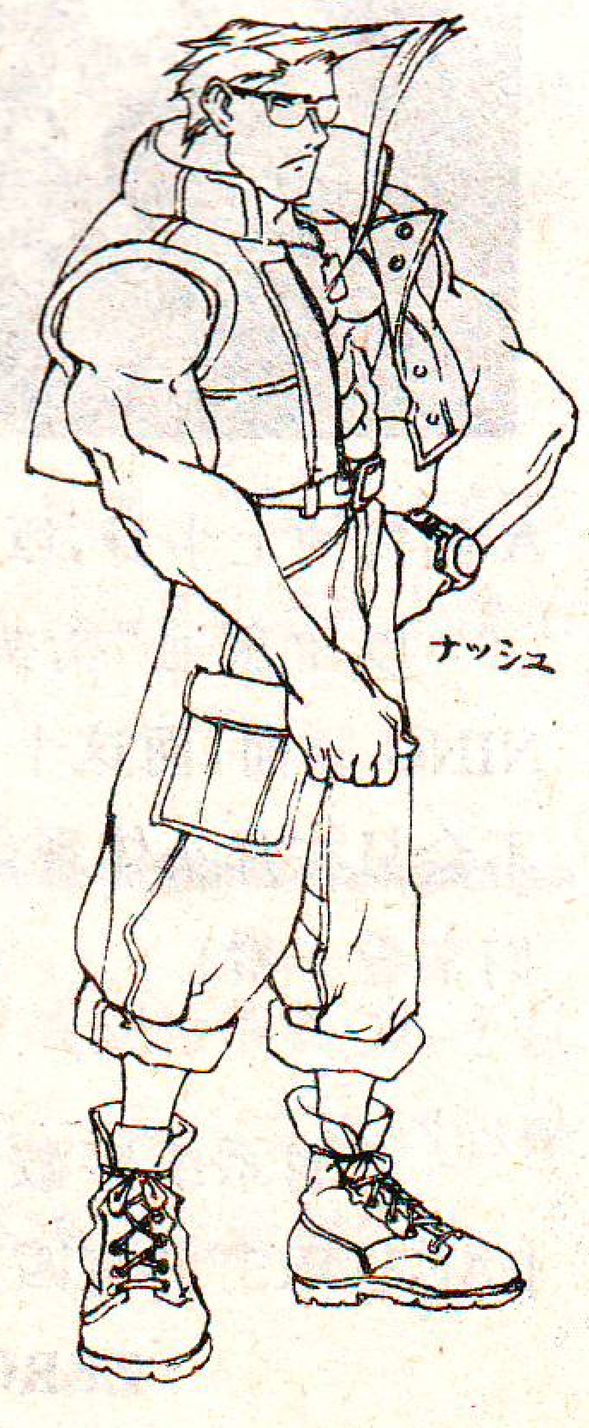
“那么，对我又知何呢？”肯这样想着。虽然将回美国继续修行已经确定。但在此前无论如何要与阿隆再比试一次！



春丽 CHUN LI

新上任的缉毒警官春丽，工作上的成绩比所有人都要出色，正在一帆风顺时，却发生了意外的事件：担任调查官工作的父亲在行动时失踪了。

经过一连串的追查，春丽发现在父亲失踪事件的背后有一个巨大的犯罪组织。为了找到父亲，春丽全然不顾危险，投向战斗的世界！

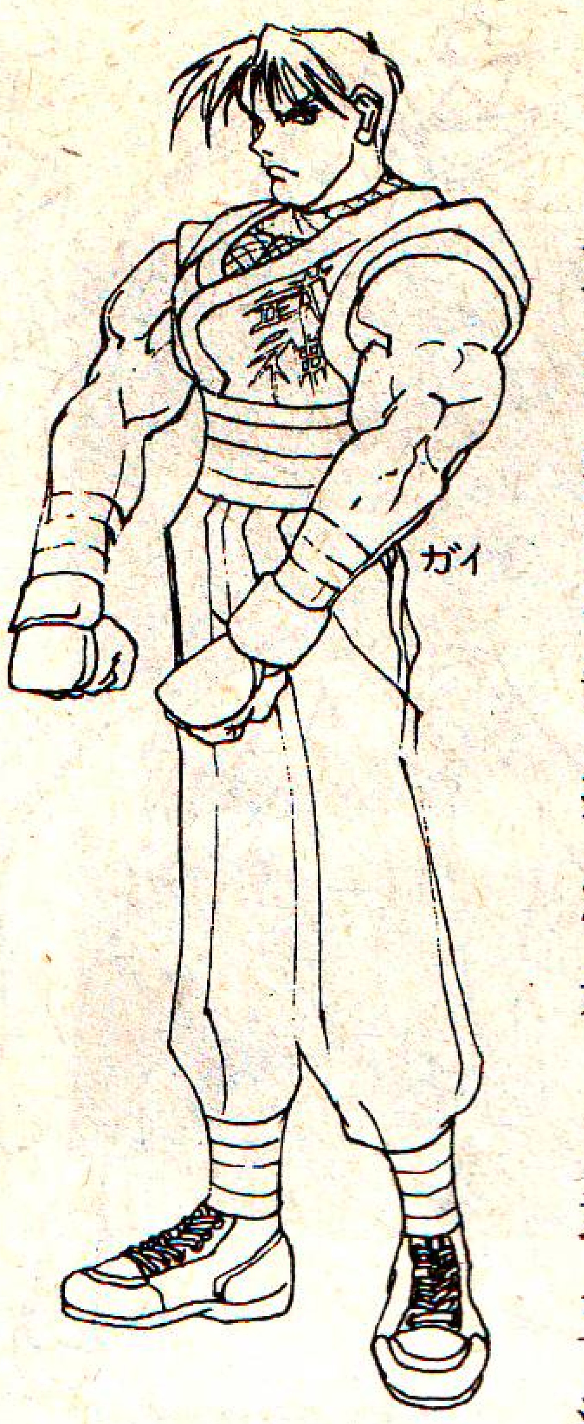


纳什 NASH

军队的上层被国际犯罪组织势力渗透……。若这项情报属实，那么眼下执行的反恐怖行动还有什么意义?!但首先要证明消息的可靠性，素来行事谨慎的纳什甚至对特种部队里最好的朋友古烈也没有透露，独自展开了调查。他对自己的战斗力和应变能力有着充分自信，并且他也不愿让别人卷入危险之中。

如果真有这种戴着正义的假面而把灵魂卖给恶魔的败类存在，纳什发誓一定要让他受到制裁！

凯 GUY



梅特罗市那场著名的“FINAL FIGHT”结束后，哈格继续做他的市长，科迪与捷西卡去结婚旅行。而凯认识到自己的实力还远远不足，为此，经过了武神流的短期强化特训，凯出发向全世界的著名格斗家挑战。因此也可以解释为何“快打2”中源柳齐一家被绑架，而凯却没有上场。

在“FINAL FLGHT”中，凯的武技最为多样化；各种拳脚功夫和三角跳踢潇洒漂亮。比起用西洋拳法的科迪及只会扑人、坐人的哈格，他的动作更加华丽，是笔者在三人中使用率最高的角色。但这样的功夫在隆、肯等人面前显然还不太够用，会设计什么样的招术呢？

苏杜姆 SODOM



光听名字也许多数人感到陌生，不过他的怪异造型恐怕谁也不会忘记。记得“FINAL FIGHT”刚推出时，甚至有人怀疑CAPCOM的制作者是否在发烧，竟然把这么厉害的家伙放在第二关做首脑。现在，苏杜姆扔掉了那对恐怖的日本刀，拿起古代捕吏用的“十手”去和其他街头战士们比斗，希望借此实现他的愿望：寻找合适的人材成为同伴，让MAD GEAR重振雄风。当然，还要向曾令他受辱的凯复仇！

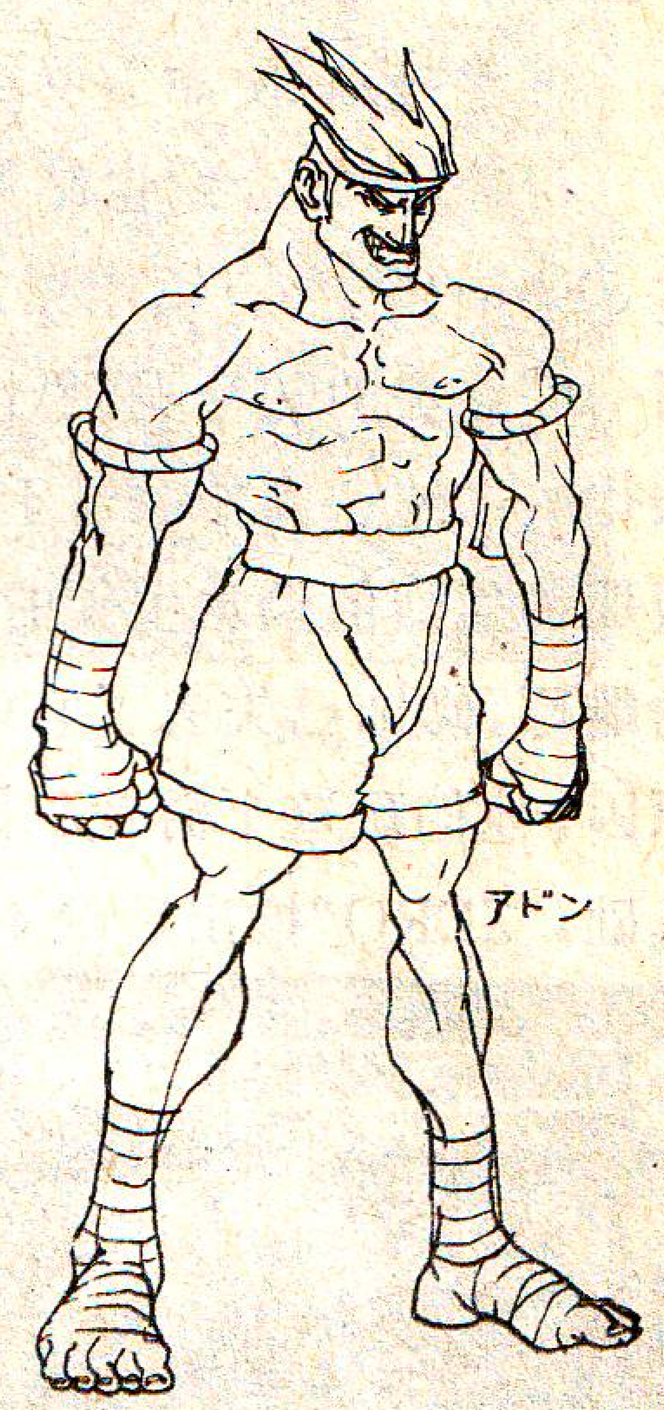
伯迪 BIRDIE



虽然名字很可爱，但论性情凶残和造型恐怖毫不逊色于苏杜姆。曾是一名职业斗士，但因为经常发狂地动用凶器及喜欢过分地摧残对手而被格斗界放逐。

无法再度踏上职业赛场的伯迪从此开始了街头战士的生涯。狂暴的他在街头格斗战中更加无视比赛规则和道德，出战时在手臂上缠绕铁链，并专门练就了使用凶器的必杀技。与多数四肢发达头脑简单的头士一样，伯迪相信凭借他强悍的力量，必然能得到一切。

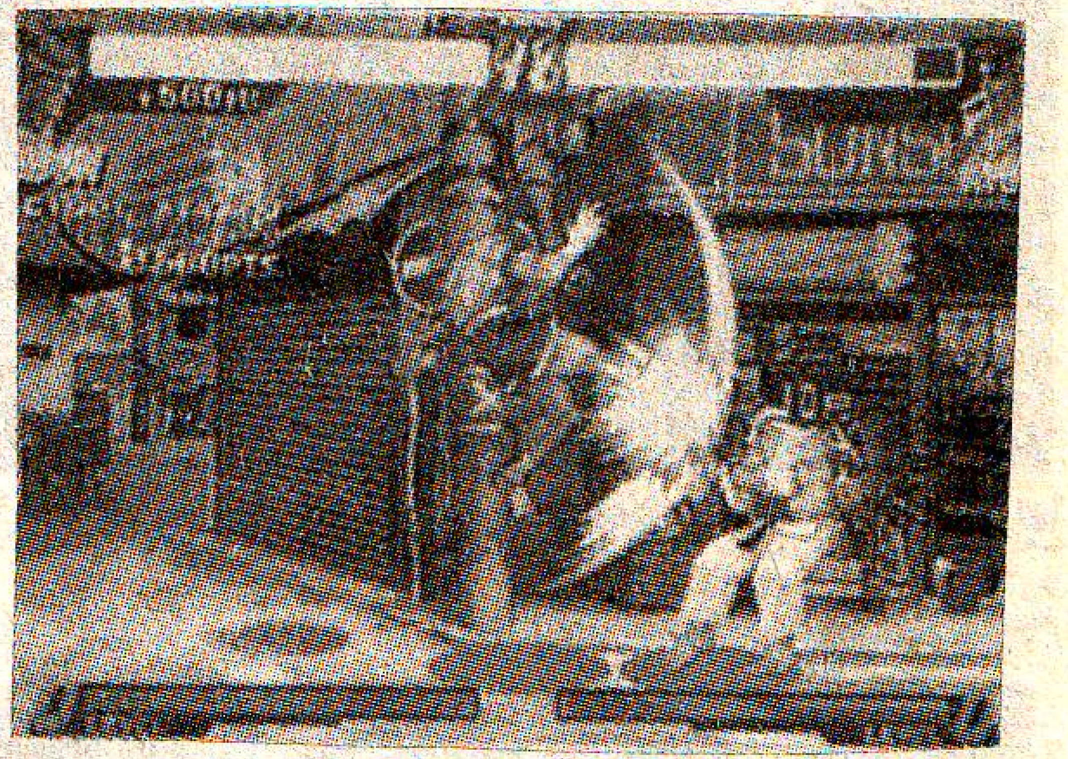
阿顿 ADON



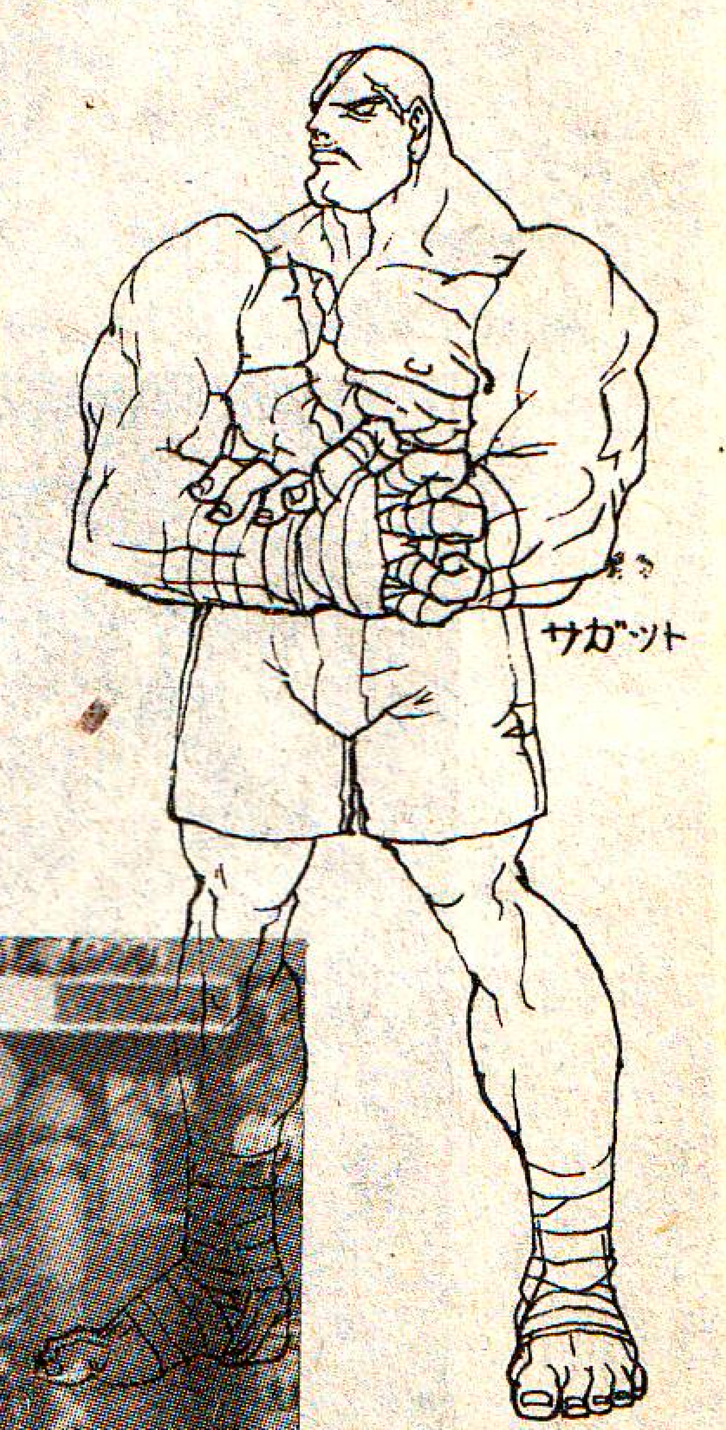
泰国拳的高手，也许二十世纪以来没有比他更信奉泰国拳完美与强大的人了，与萨加特不同，阿顿始终坚持使用最正统的泰拳技法来打倒对手。他相信除了萨加特再没有人能够与自己一较高低，但现在萨加特竟然被打败了！

阿顿再也无法忍受了，他一向尊敬佩服的萨加特竟然使神圣的泰国拳蒙上了污点，令他大失所望。

“泰国拳是无敌的，谁也不能抹杀这条真理！”阿顿发誓一定要让全世界的人都认同这句话，对于萨加特本人及打败他的家伙，也一定要使他们觉悟才行！

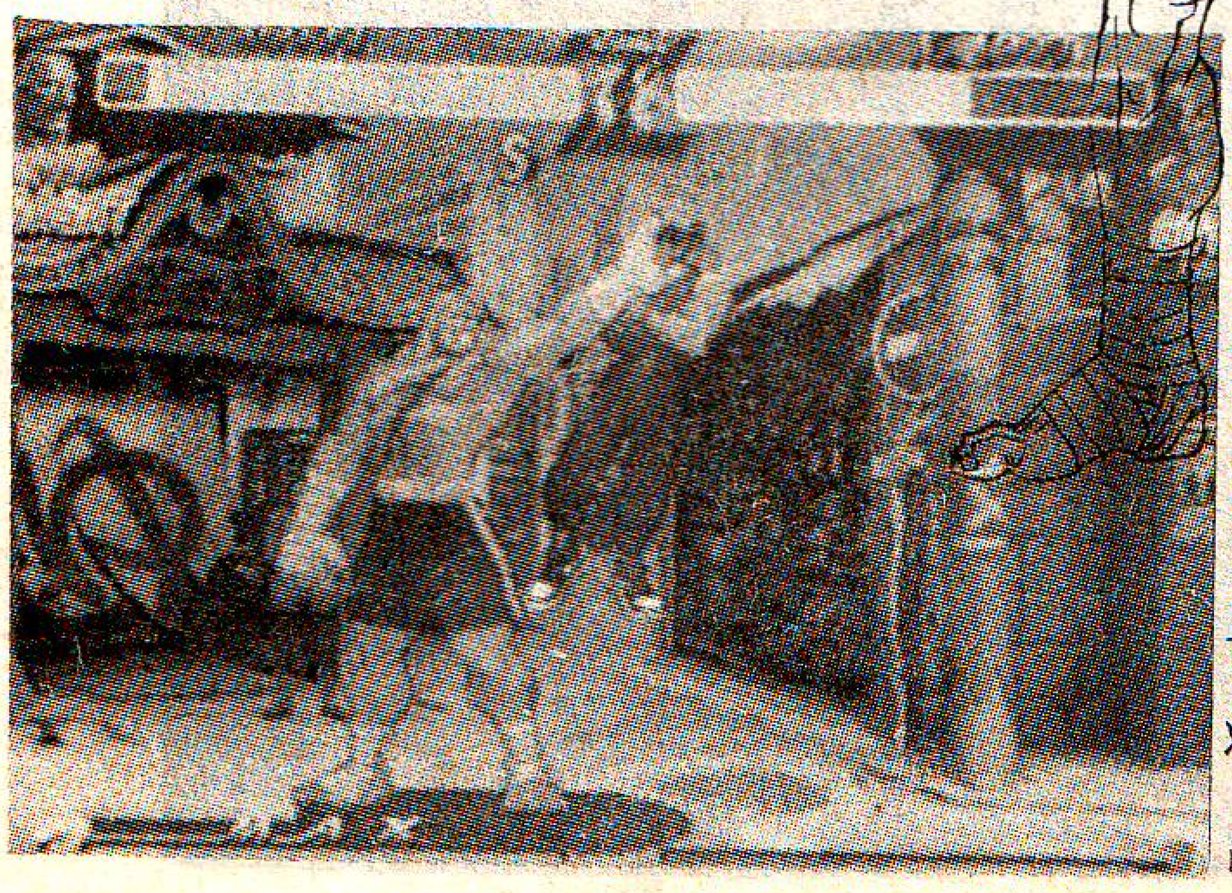


萨加特 SAGAT



他曾是到达格斗技顶峰的帝王，而这称号在一瞬间，被那个东洋人的一拳夺去了。

失败所带来的屈辱和挫折感令他心头燃起熊熊烈火。萨加特卧薪尝胆，刻苦修练并吸取与隆交手时经验教训，开发出新型的强力必杀技。他所失去的一切，都将在他这次复出时夺回来！





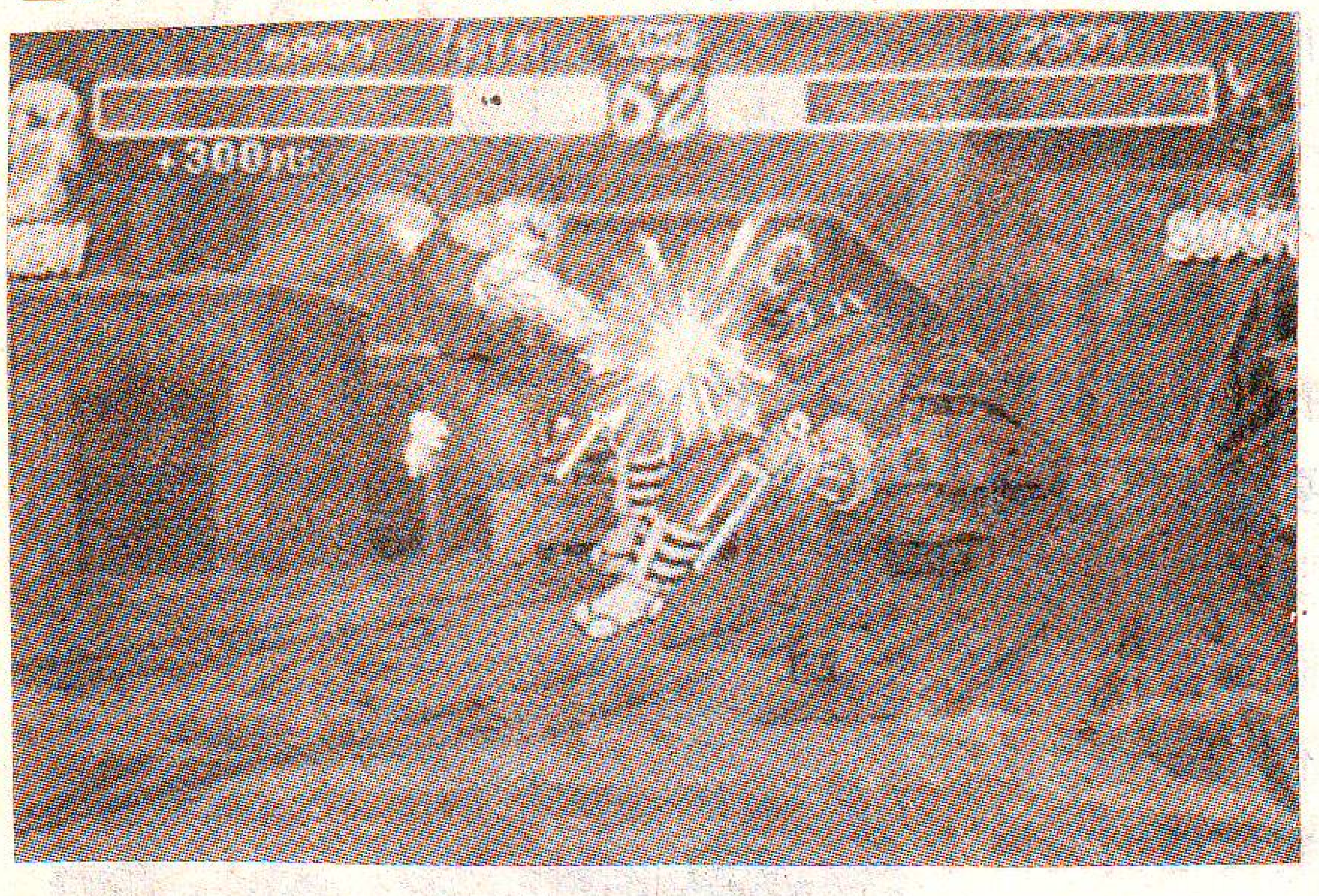
罗丝 ROSE

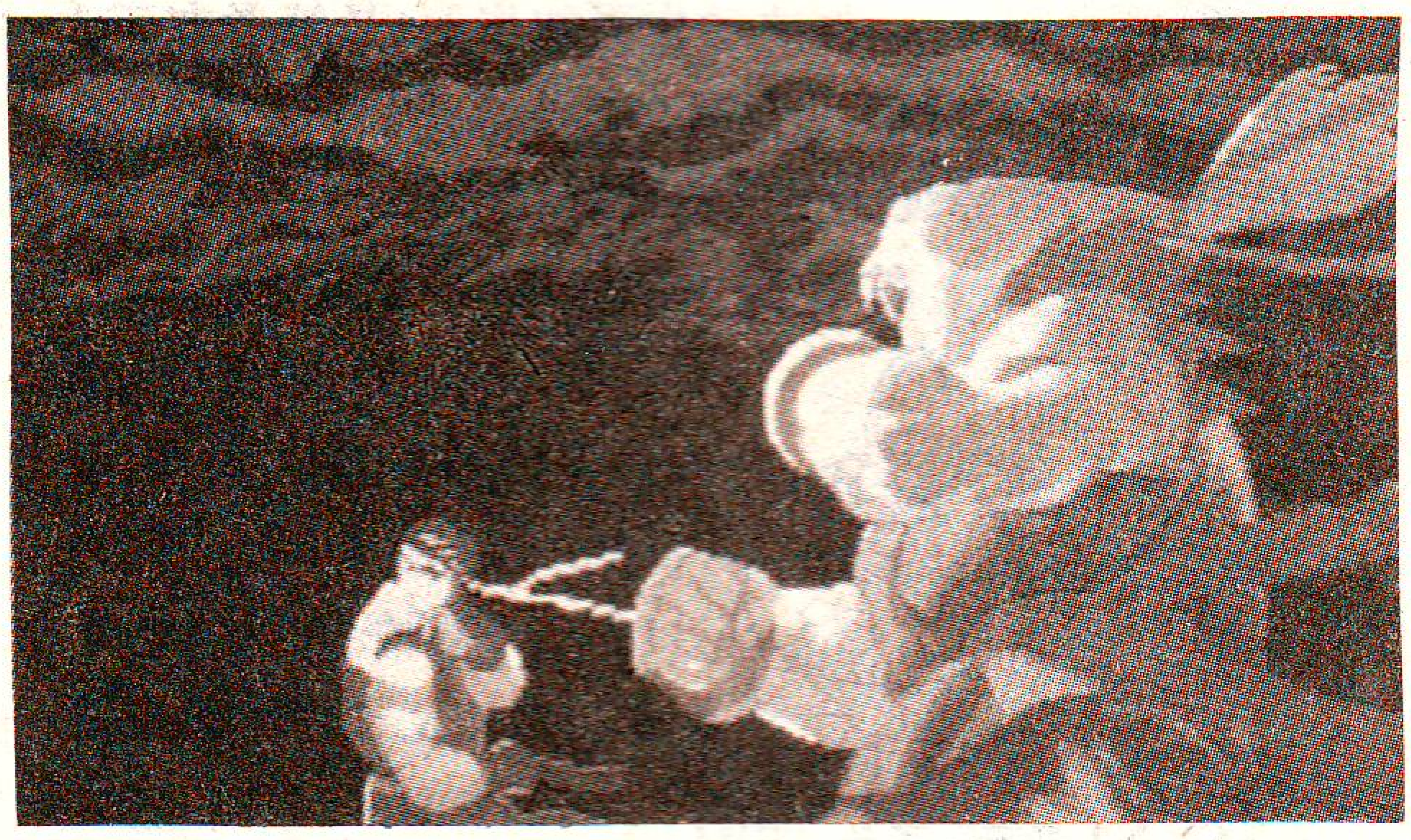
拥有超人能力的女孩，她有着过人的反射神经及体格，而且是一位有名的灵能者。

但在平静的生活中，罗丝突然感到一股邪恶的力量正在迅速扩大，她的"灵能量"本能地产生了反应。作为灵力者，她必须把藏在黑暗中的邪恶根源，那个强大的黑暗力量支配者找出来并将其彻底封印！

带着"最后使命"，罗丝毅然踏上了她的征程。

行啦，人物介绍也结束了。前面谈过，"ZERO"是作为"外传"登场的节目，那么这次之后 SF 还会不会有续作呢？而众多对战迷们会热切期盼？拭目以待？还是希望不要再出，画一个完美的句号呢？恐怕持三种心情的人都会有自己的理由。相信有不少玩家已对其复杂化的系统和操作及过于精密考究的平衡性感到索然无味，而更怀念"TURBO"甚至八人版那种猛烈但稍觉生硬的感觉，至少笔者如此。SF 像一件天生的艺术珍品，但经巧匠过分的雕琢，修饰已失去了它的天然之美，虽然更漂亮耀眼，但对于有些人那并不是吸引他的原因。他们玩这个游戏只因为它是"SF"。有一点可以肯定，如果没有"SF Ⅱ"在迷家心中的基础，"ZERO"推出后绝不会像现在受欢迎程度比"X－MEN"和"恶魔战士"高出这么多。









期待已久(？)的"真人街霸"终于登场！！

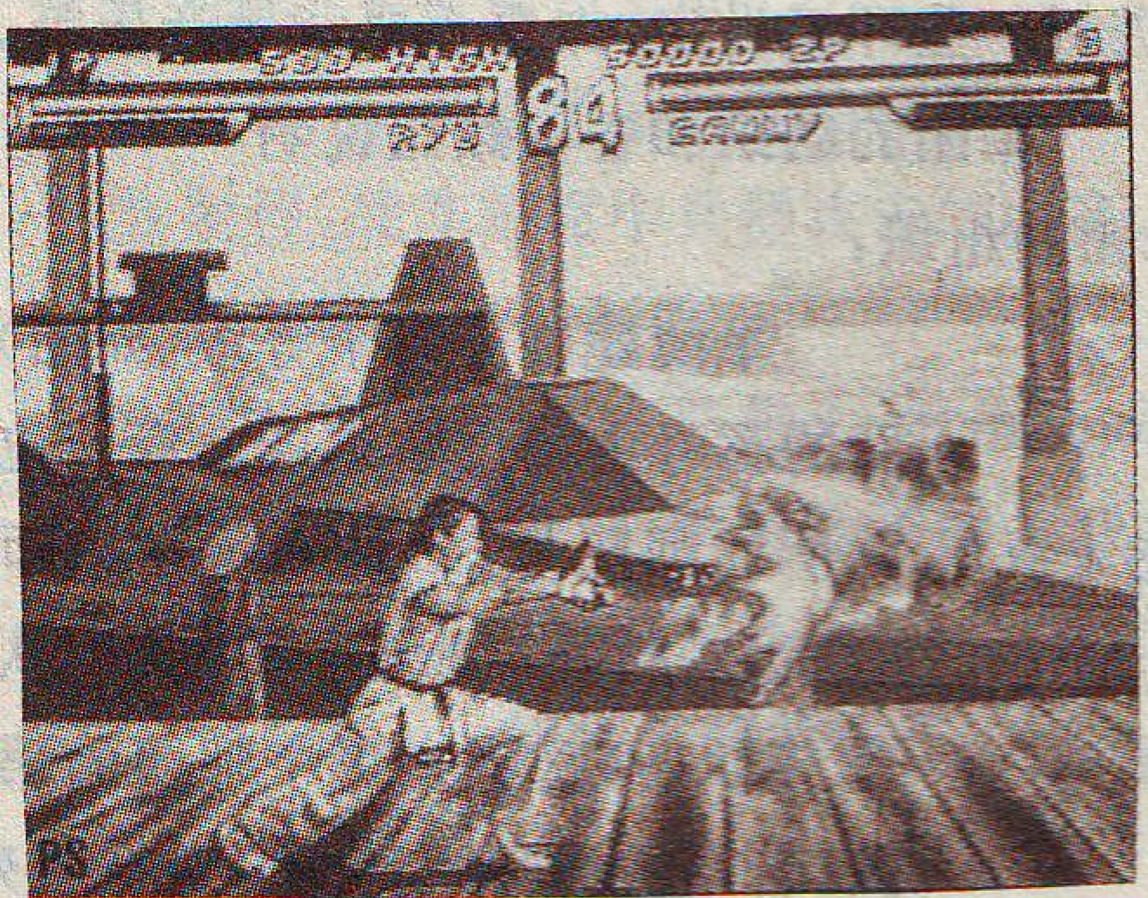
类型 ACT 厂商 CAPCOM 机种 PS. SS

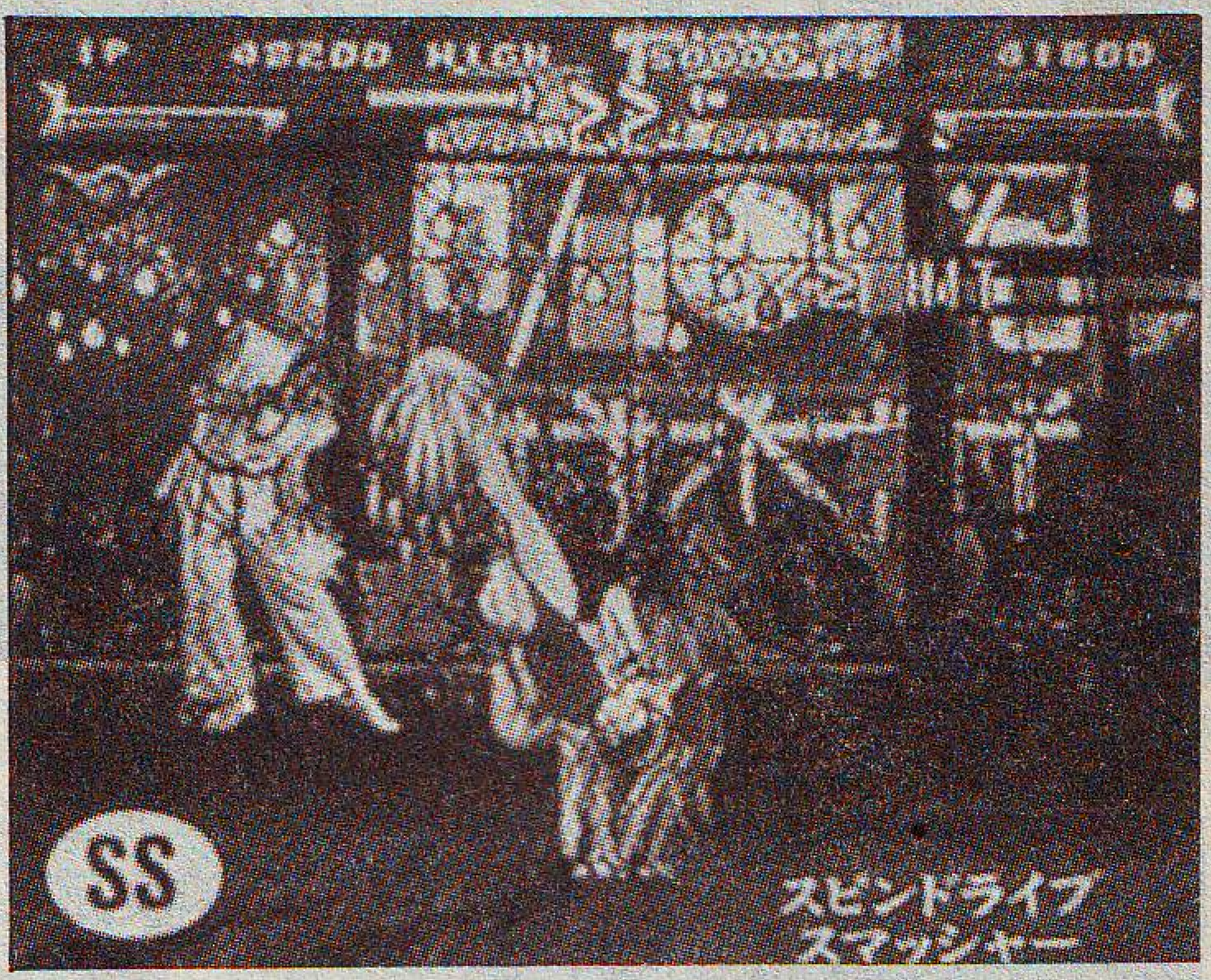
"街霸"系列的节目将在 PLAY STATION 和 SATURN 上同时登场！但不是街机上任何一款作品的移植，而是将美国制作的电影"街头霸王"中的角色拍摄下来制作的真人版格斗节目。你可以自由操作由詹・克劳德・云・顿饰演的美军上校古烈及其他电影中出现的斗士，虽然绝大多数人物及他们的动作设定与"Ⅱ X"版相同，但因为是真人版，玩起来会有截然不同的新感觉！

游戏是由电影制作而来，自然要以电影中的设定为主，因此各比武场地都是影片中的场景，只地面沿袭 SF 系列采用了 3D 的效果。角色中少了塔尔锡、飞龙、飞鹰三人，而布兰卡、肯等人也与以往的形象相去甚远，另外有一名新面孔，是与古烈一起担任联合国军队指挥官的日本人上校萨瓦达(SAWADA)。

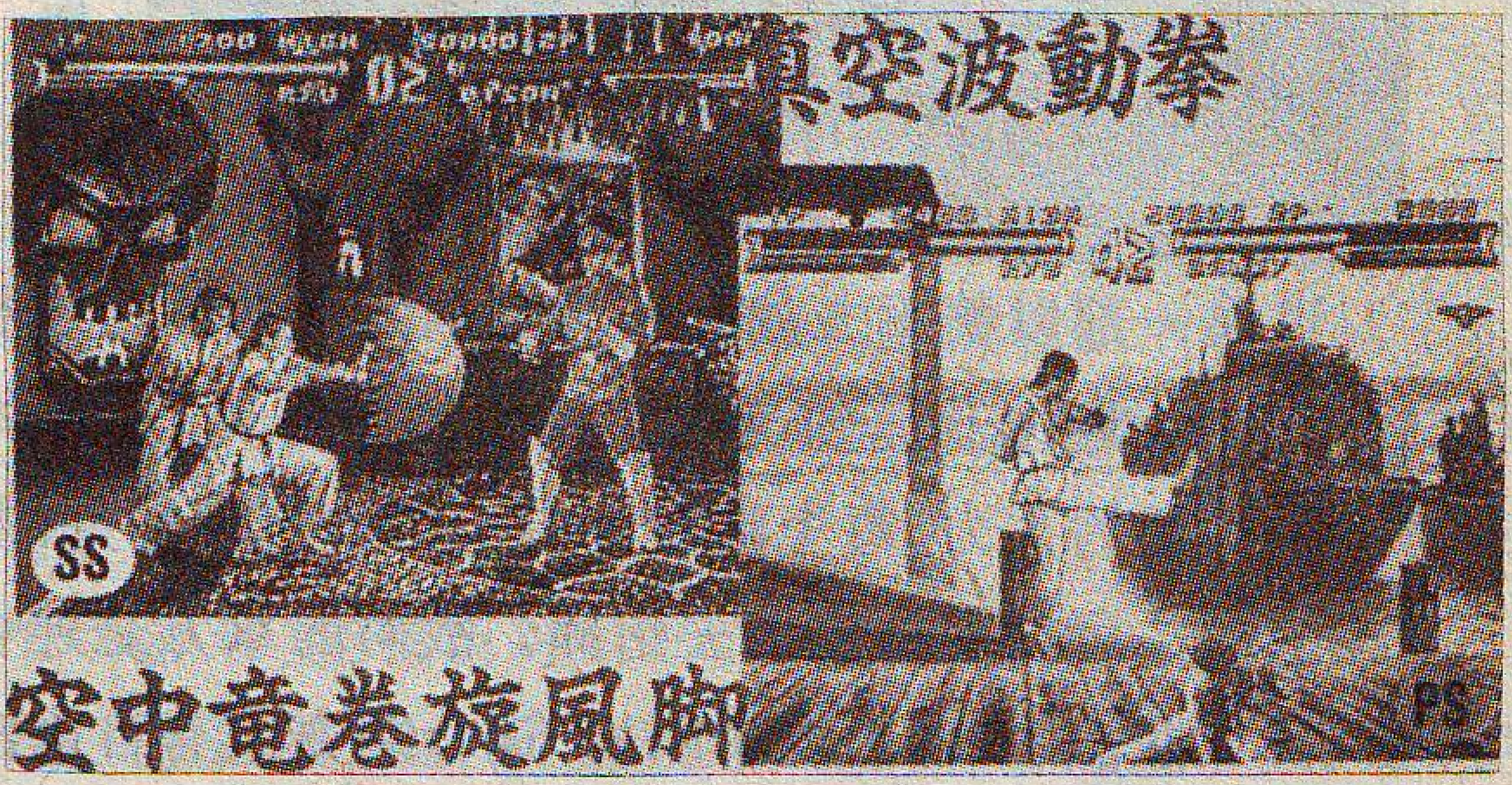


▲有很多相似的必杀技▼



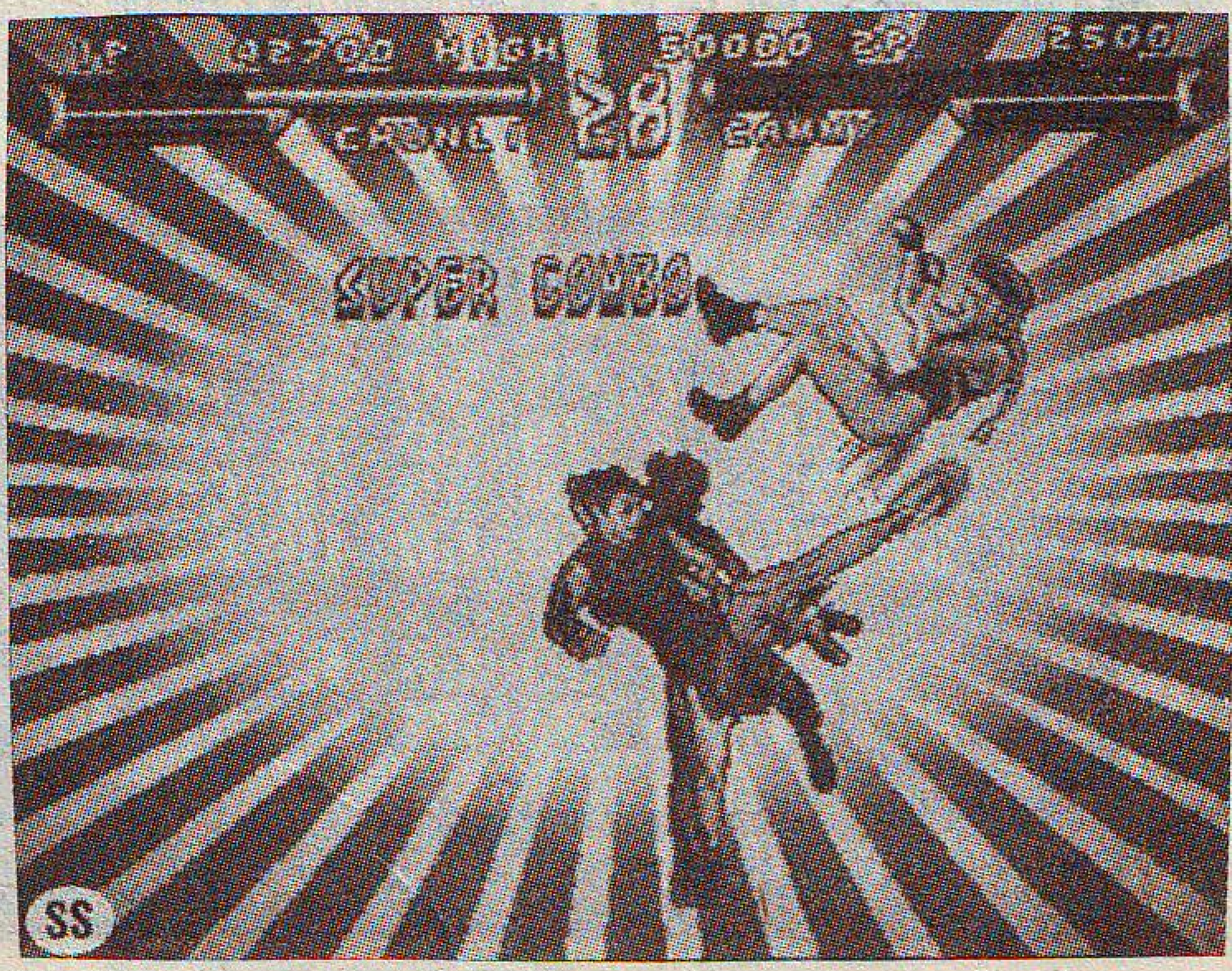


▲也有大不一样的动作



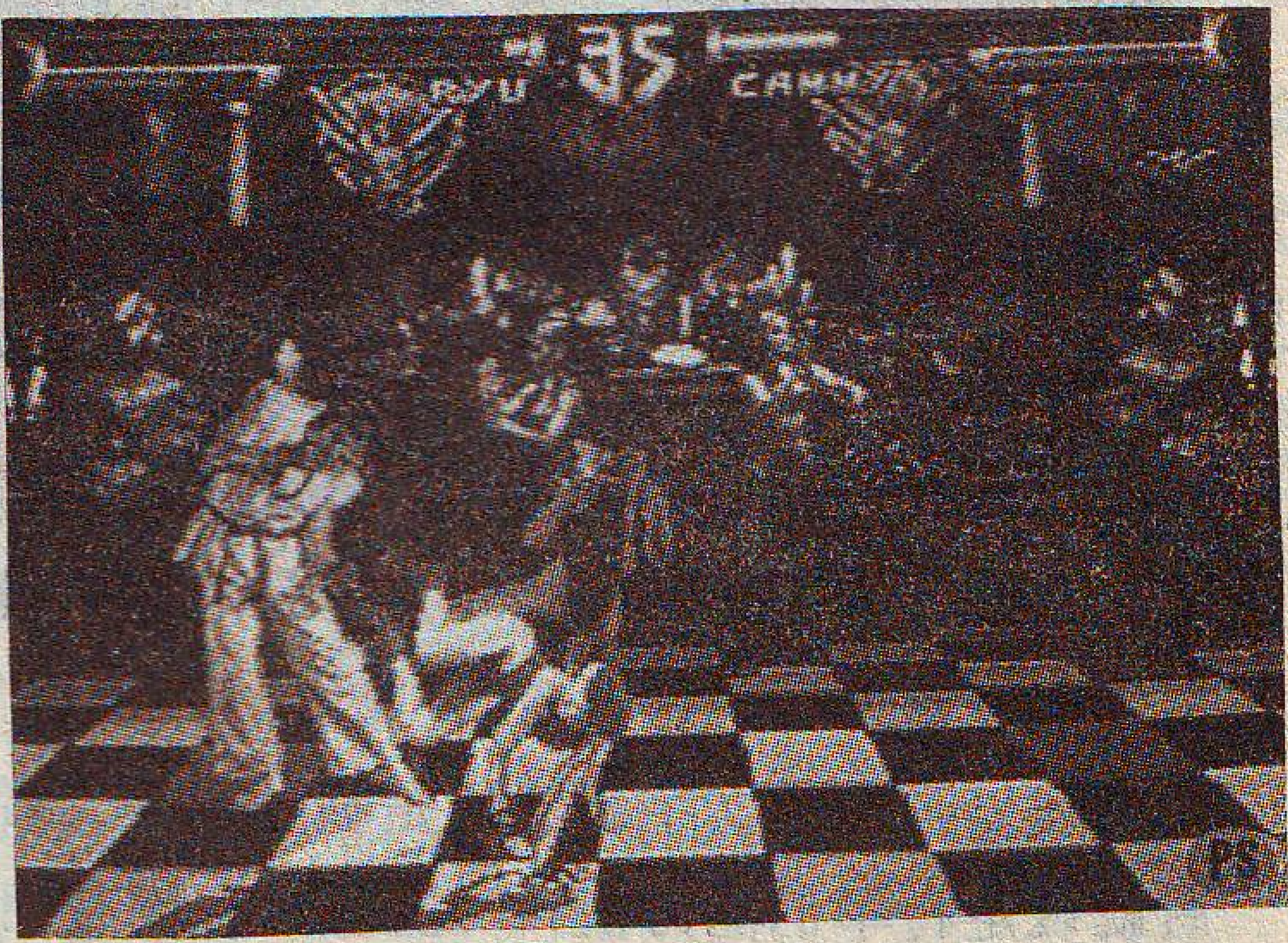
“街霸 REAL”战士的各种技巧包括普通技、摔投技、特殊技、必杀技、超必杀技、拳、脚……都非常忠实于系列的设定，只不过换了真人演出，应当更有真实感吧。另外由 CAPCOM 制作，虽是真人映像节目，操作性应当也差不了，“真人版街头霸王”，恐怕是很多人长久以来的梦想吧。

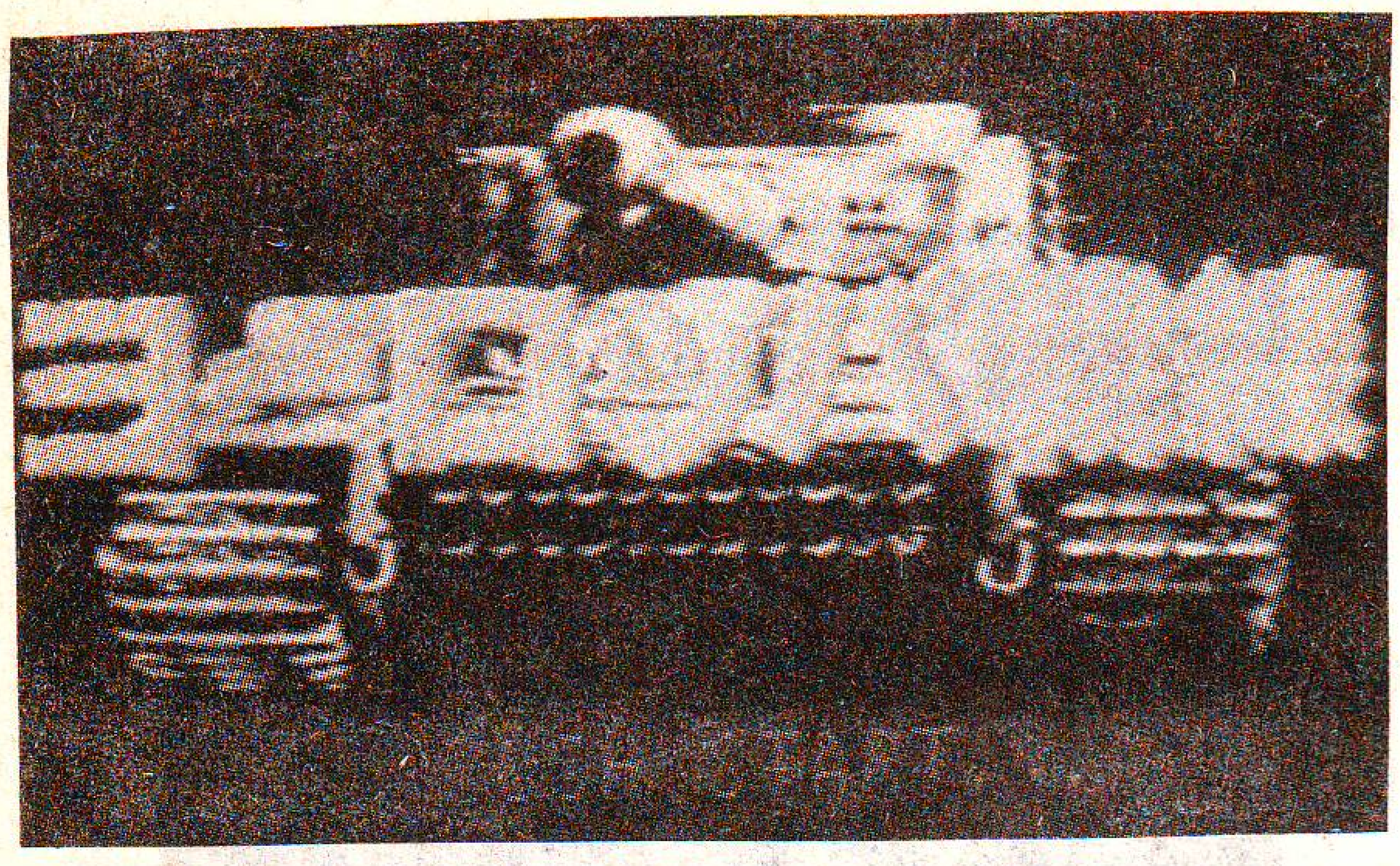
前面谈过，布兰卡和肯在造型上有了较大变动，而也有些人是十分“忠于原作”的，比桑吉尔夫、嘉米无论动作还是造型都非常“地道”，因为是美版，反面 BOSS 名字是拜森，戴利爪的斗士是贝加，而拳王是巴洛克，并且在“REAL”的故事设定中，巴洛克竟成了一名正面角色！总之隆、肯、古烈等主角打击拜森将军的犯罪组织（影片中拜森不仅是犯罪级织的首脑，而且是支配着东南亚一个国家的独裁者）。这一基本框架是不会变的，但细处则作了各式种样的改编。反正看过电影后朋友们会了解得更多，就期待 FILM 的到来吧！（怎么说到电影上面去了）



▲超必杀千裂脚







欧陆战线

文/时　雨

机种 MD　**厂商** KOEI　**类型** SLG　**容量** 8M

简　介



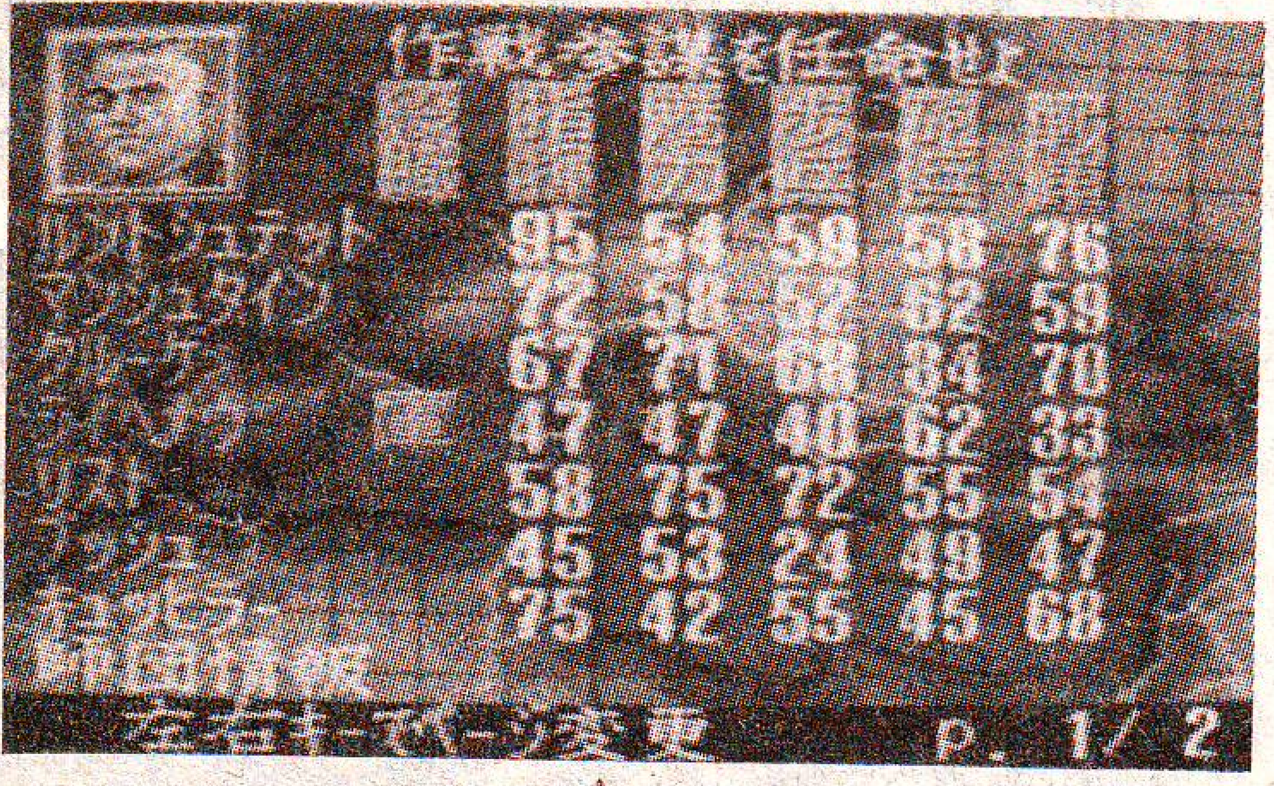
◀欧洲大陆将在你的铁蹄下异常兴奋

这是一部以德军二战时所参加的六大战役为题材的SLG。在游戏中，你将扮演一个军团的军团长。一个军团有四个师团的兵力。每个师团都有一个你选定的师团长，直接的战斗可以交给他们去指挥。敌对的双方是连合军(盟军)和枢轴军(轴心国军队)。连合军方面有自由法国领导人戴高乐将军、英军统帅蒙哥马利，深谙谋略的美国五星上将布莱德利、虎将巴顿供你调遣。枢轴军方面也是猛将如云，有最早提倡集中使用装甲部队的古德里安、“沙漠之狐”隆美尔等名将聚集在你的麾下。

游戏分两种模式：战役和剧本。战役模式是由你统帅德军按时间顺序转战于欧陆和北非的六个战场。剧本模式是将六个战役单独分开，你可以选择枢轴军，也可以选择连合军进行作战。每个剧本都有胜利条件，满足胜利条件之后就可以通关。

游戏开始和进度储存

开机后，选择是新开始还是继续玩以前中断的游戏，



◀当能力设定结束后，来决定参谋

RECORD是你作战的记录。接着是选游戏模式、多人玩、枢轴军还是连合军、“见る”、“见ない”、还是“選択”(即战斗过程以画面或文字表述还是临时选择二者之一)，选好后就设定将军们能力值，C键变数，左或右翻页，START确定。然后，在你认为满意的将军中参考师团武器装备的结构来选定军团长作战参谋、情报参谋和四个师团的师团长。此时A键看资料，C键确定。

游戏开始后，在战术画面，任何时候按START就可以储存和进行一些环境设定，如要不要背景音乐等。

军团的组织和各种数据说明

一、军团的组织：

军团
↓
师团　最多4个
↓
连队　最多8个
↓
大队　最多6个

军团建制分四个等级(如图)。连队的番号由两位数组成。第一位是连队所属师团号，二是连队在本师团中的序号。如果不改动，军团部默认为在11连队，师团部在每个师团的第一连队。若军团或师团部所在连队被歼灭，那么军团长或师团长就阵亡了。

二、各种数据说明：

1. 将军的数据：指挥、魅力、步兵、炮兵、战车、经验。最主要的是指挥、战车、经验。因其对战斗力影响很大。

2. 连队的数据：

① 现在地—目的地：连队现在及目的地的座标。

② 燃料、弹药、食料：物资情况，以百分比表示。

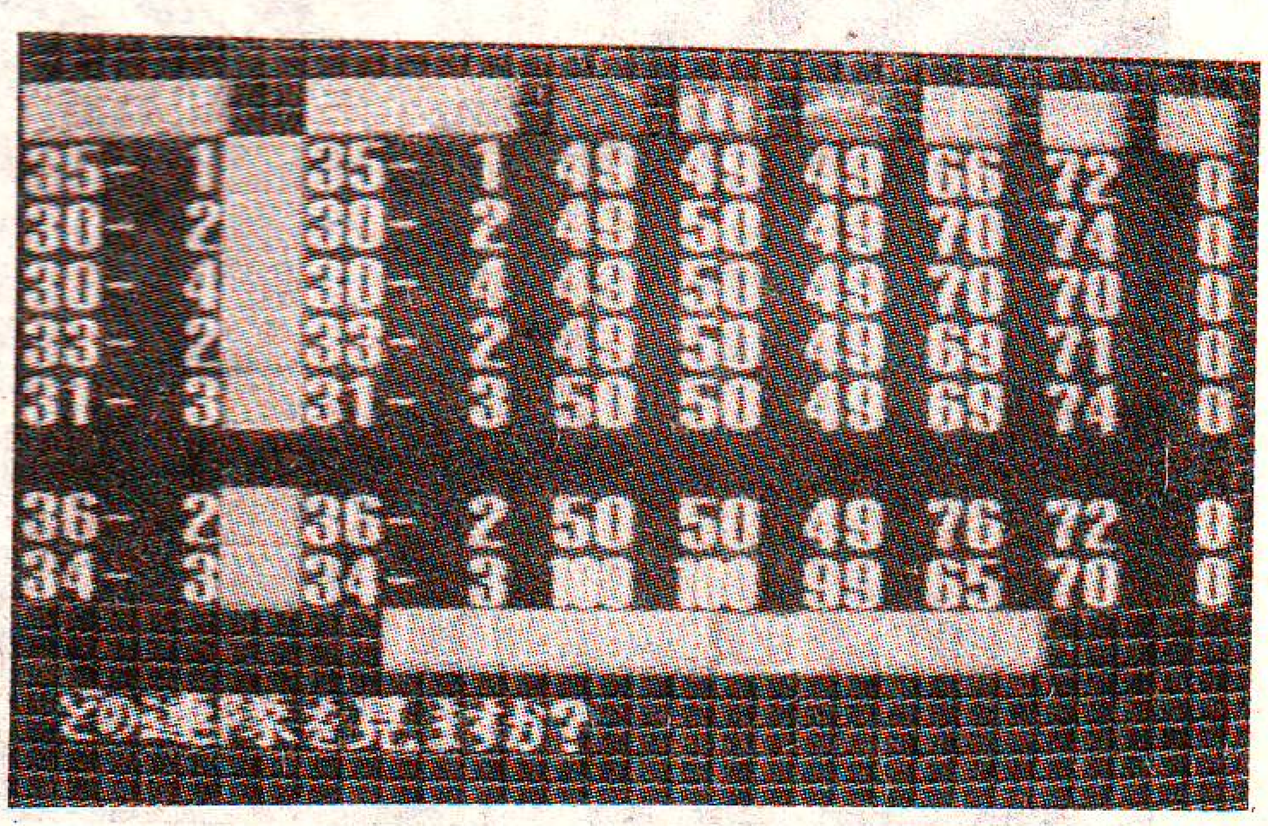
③ 士气、疲劳、练度(最高99)：战斗胜负影响士气和练度。行军作战、夜间行动和食料馈乏会使疲劳值上升。这三个数据决定了连队的战斗力。

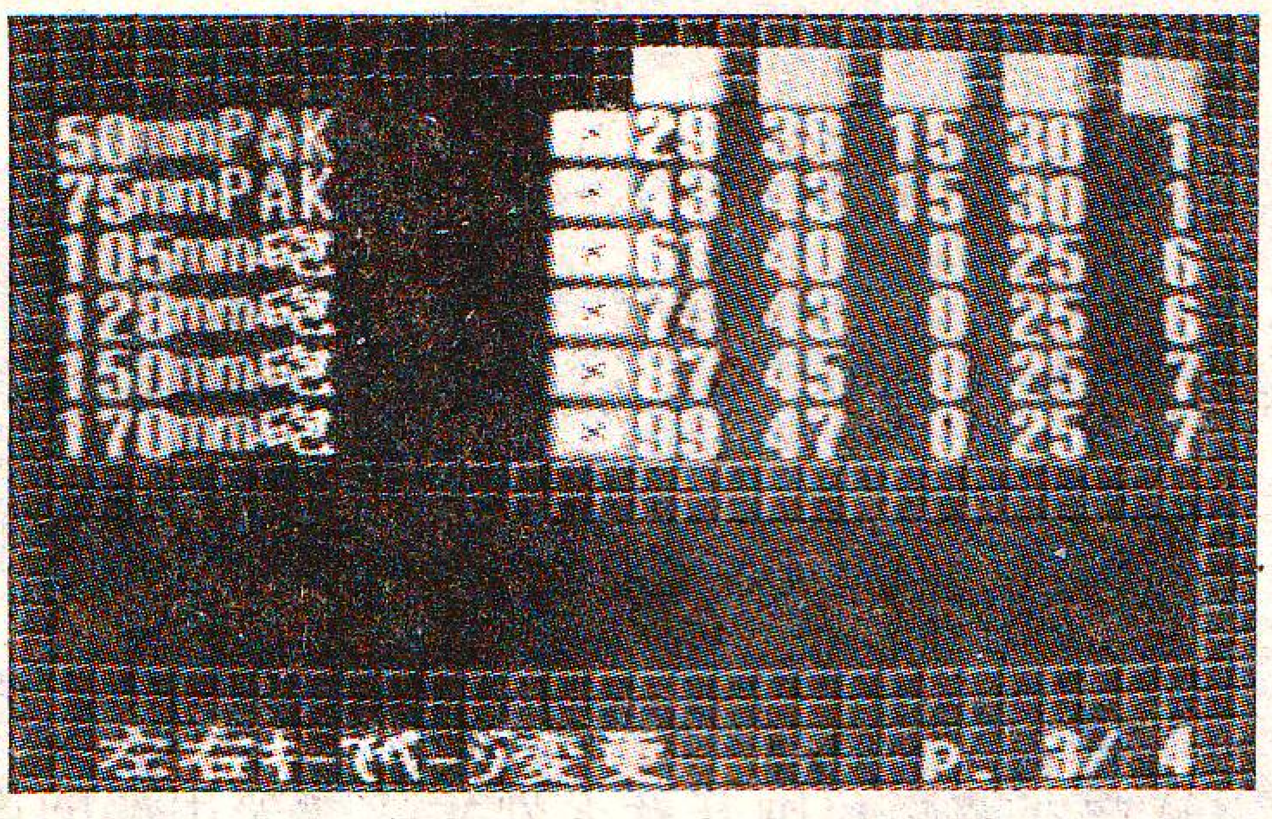
3. 大队的数据：

① 兵力：步兵大队人数，其他大队兵器数。② 士气：疲劳、练度(最高99)：同上。

③ 故障：故障兵器数。

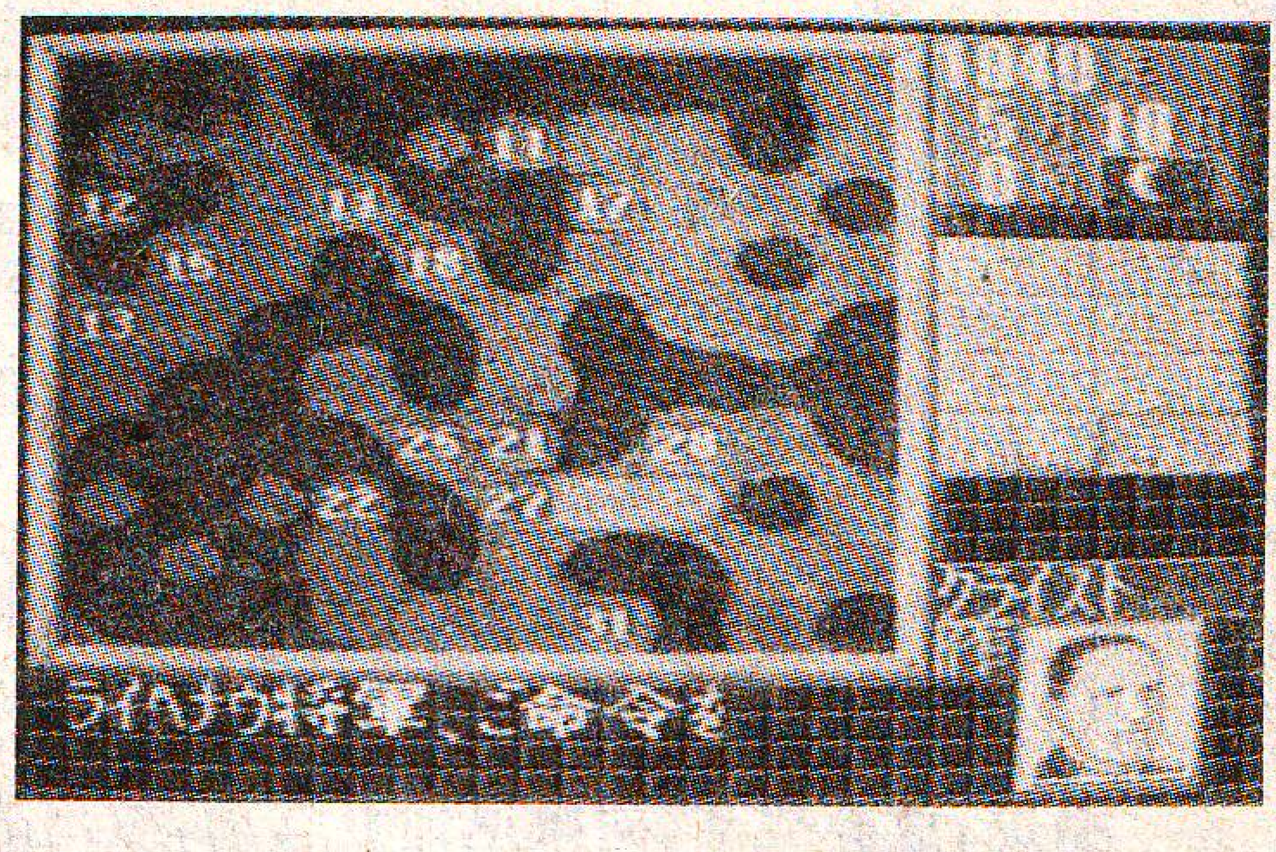
▶大队的数据





◀要熟悉各种军器的性能

▶展开你的雄才伟略吧



4. 兵器数据：

① 攻击力AT/AP：AT(Anti Tank)对战车、装甲车部队的攻击力。AP(Anti Persons)对人(步兵)、装甲步兵的攻击力。

② 防御：抵抗攻击的防御能力。

③ 速度：平地移动速度。

④ 航续：装满燃料是移动的距离。

⑤ 射程：战斗画面中兵器攻击的距离。

5. 都市数据：

① 耐久度：对敌攻击防御力，数值高，战斗力越高。

② 弹药、燃料、食料：都市物资储备情况。

③ 防卫队：都市城防大队，与连队中大队相同。

战术画面的操作

一、基本操作：

A键：查看连队或都市的资料以及调用大地图。

B键：结束命令或待机一小时。

C键：确定命令。

二、指令介绍：

几乎所有指令都不会马上执行，而要有一个准备过程，一般为几个时间单位(小时)。

1. 战术：① 战斗连队：移动、防御、攻击、爆破、补给、追尾、占领、休息。

移动：光标确定后连队自动向目标地运动。

防御：在己方都市中防御。

攻击：对敌人连队进行攻击。

爆破：炸毁桥梁，阻止敌人前进。

补给：以光标确定，可以是连队也可以是己方都市。

追尾：始终跟随在自己的一个连队后面。

占领：攻击并占领敌方都市。

休息：目标与现位相同为原地休息。不同则到目标地。

② 工兵连队：移动、地雷、架桥、爆破、补给、追尾、休息。其中移动、爆破、补给、追尾、休息与上同。

地雷：目标地无雷可在该处布雷。有雷则排雷。

架桥：在光标确定地点架桥。

③ 补给连队：移动、补给、修理、追尾、休息。

修理：修理有故障的兵器。

2. 特部(特殊部队)：

特部的活动成果取决于作战参谋的能力值。

① 奇袭：对敌都市或连队进行奇袭。若成功，则敌守备队或连队兵力会减少。

② 破坏：对敌都市进行破坏活动。若成功，则敌都市耐久度、物资储备量都会降低。

③ 切断：切断敌都市或连队的通讯联络。

④ 暗杀：暗杀敌人指挥官。

⑤ 情报：收集敌人连队或都市的情报。

3. 要请：它省去了繁琐的开发指令，只须向大本营发出补给、补充、增援的请求，大本营确认后就可以了。

① 补给：提出对己方都市的弹药、燃料、食料的补给要求。

② 补充：提出对己方都市兵器的补充要求。

③ 增援：如一师团被歼灭过半，可请求增援。经大本营确认后，将会有新的部队到来。

4. 空军：情报参谋的能力值会影响空军的战果。

① 爆击：对敌人进行轰炸，可以马上执行。

② 空挺：派出伞兵降落到指定地点。

③ 输送：将物资投放到指定地点。

空军行动要受天气的影响。其中"空挺"和"输送"只能在晴朗的昼间(9～17点)进行。

5. 编成：

① 部队：可以在连队间或与都市守备队间调整、分配兵力。

② 都市：可设定己方各都市物资的指示量。

6. 移动：① 军团：移动军团司令部。

② 师团：移动师团司令部。

③ 人事：任免各师团长、作战和情报参谋。

7. 情报：可以查看己方的将军、兵器、胜利条件、部队和都市的情况。也可以查看对方情况。只有当特部的情报指令成功时，才能看到物部潜入的连队或都市的情况。

8. 待机：在待机期间，各师团去完成各自的作战任务，不可以发布新的命令。

战斗画面的操作

一、部队配置：

在战斗开始前，你要布置己方阵地。A键看数据，B键取消、C键确定。

二、战斗指令：

这里按从左上到右下的顺序介绍战斗指令。

1. 移动：大队向指定地点移动，并在终点防御。

2. 攻击：指示某大队的攻击目标，该大队向目标运动并当目标进入射程后射击。

3. 游击：大队向指定地点移动，攻击任何进入射程的敌方大队。

4. 撤退：放弃战斗，向撤退地点移动，撤出战场。

5. 防御：原地不动，攻击一切进入射程的敌人。

6. 全体命令：使用全体命令后，就可以向整个连队发生以上五种命令。

请注意，在战斗中，按 A 键可以在射击间息打断战斗，向部队发布命令。但有时战斗很激烈，使你不易插手，这时最好按住连发 A 键。

游戏进程

游戏攻方占领胜利条件要求的所有城市便获得胜利。防守方要在规定日期（攻略中标出）内守住胜利条件要求防守的城市才算胜利。

如果选择战役模式，则每过一关你会得到一枚勋章，六关全部打通还可以看到优美的结束画面。两个胜利条件满足其一即可通关。

为便于对照，本文中的地名均沿用日文。

一、法国攻侵战（1940 年 5 月 10 日～1940 年 6 月 22 日）

连合军胜利条件：1. 守住セダン

2. 守住サンミッシェル和レーテル

枢轴军胜利条件：1. 占领セダン和サンミッシェル

2. 占领セダン和レーテル

剧情：1939 年 9 月，德军入侵波兰，二战爆发。1940 年 5 月 10 日，德军取道荷、比攻入法国。英法联军只好丢弃重装备，几乎是徒手地进行了悲壮的敦克尔刻大撤退。

二、北非角逐（1942 年 5 月 26 日～1942 年 7 月 5 日）：

连合军胜利条件：1. 守住トブルク和シテイレゼーグ

2. 守住トブルク和ベルハメト

枢轴军胜利条件：1. 占领トブルク

2. 占领シテイレゼーグ和ベルハメト

剧情：为了切断英国同其东方殖民地的联系，同时也为了挽救意大利在北非失利，1942 年 2 月，隆美尔将军率领德国非洲军团抵达北非。他在这里建立了赫赫战功，在此之前只有拿破仑和凯撒能与他相提并论。由此，他获得了元帅节杖和“沙漠之狐”的美名。这是一次他指挥的战役。

三、库尔斯克装甲战（1943 年 7 月 5 日～1943 年 9 月 5 日）：

连合军胜利条件：1. 守住ベルゴロド

2. 守住オボセン和パロホロフカ

枢轴军胜利条件：1. 占领ベルゴロド和オボセン

2. 占领ベルゴロト和プロホロフカ

剧情：德军为了挽回斯大林格勒惨败带来的颓势，企图以装甲兵力从南北两路包围并歼灭处于战线突出部的库尔斯克苏军主力。而苏军对此也早有准备，作了周密的安排。1943 年 7 月月 5 日，苏德双方在库尔斯克展开了二战史上规模最大、最为酷烈的一场坦克大战。

四、诺曼底登战（1944 年 6 月 6 日～1994 年 8 月 19 日）：

连合军胜利条件：

1. 占领并守住カーン、バイュー、サンロー三都市之一。

2. 守住ヴエルヴイル、アロマンシユ、クールスル、リヴア・ベラ中的两处。

枢轴军胜利条件：确保カーン、バイェー、サシロ不失，而且占领ヴエルヴイル、アロマンシユ、クールスル、リヴア・ベラ中的三个都市。

剧情：为了加速纳粹德国灭亡，盟军决定在法国开辟第二战场。一方面，盟军要打破号称“大西洋铁壁”的齐格菲防线；另一方面，盟军又要同恶劣气候、潮汐涨落作斗争。登陆的第一个 24 小时对于双方都是至关重要的。1944 年 6 月 6 日，4000 艘舰船搭载着首批登陆的 17.6 万官兵向法国的诺曼底驶去。“历史上最长的一天”开始了。

五、阿登反击战（1944 年 12 月 16 日～1945 年 1 月 21 日）：

连合军胜利条件：守住バストーニユ

枢轴军胜利条件：占领バストーニユ

剧情：盟军在诺曼底成功登陆后，战线很快地向德国本土推进。德国利用盟军战线过长的弱点，从比利时的阿登地区向盟军展开反击，希望能象四年前那样迫使盟军从欧陆撤退。然而，1944 年的欧洲已经不是 1940 年的欧洲了。德国会再次得手吗？

六、德国本土攻防战：

连合军胜利条件：占领フランクフル和ストラスブルグ

枢轴军胜利条件：守住フランクフル或者ストラスブルグ

剧情：到了 1945 年，第三帝国已经是风雨飘摇、无药可救了。希特勒一面实行焦土政策，一面命令部队节节抵抗，希望国际风云发生变化，也许能给他的“千年帝国”带来一线生机。

责编：PINSER

■八月流火

过屠门而大嚼

文/雪　鹰



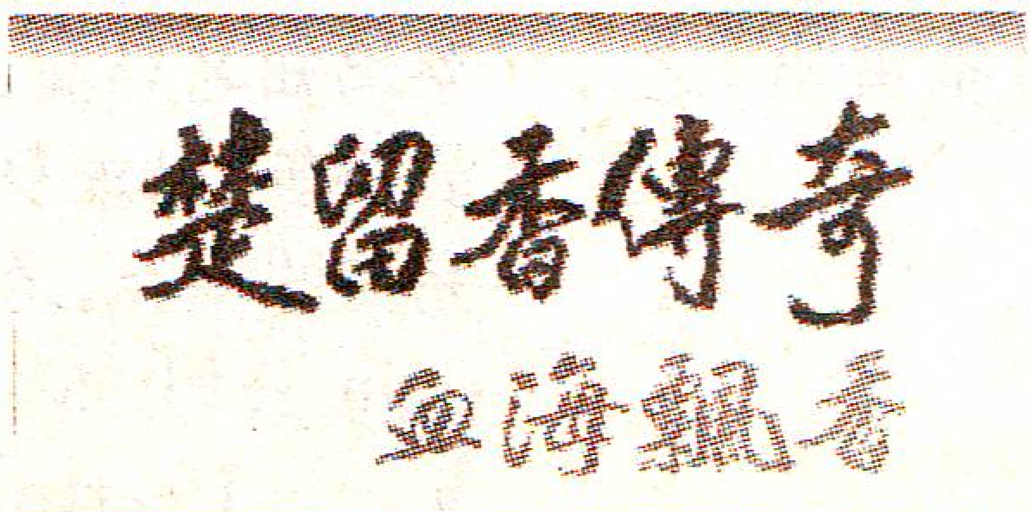
年初电脑界一段冷场后，各游戏公司蓄足了力量几乎同时在二月开始向PC玩家们发起了猛烈的攻势，正如“软体动物”所说，玩电脑诸君皆向熊猫进化。无GAME时太寂寞，但如此狂轰乱炸又让人措手不及，不过好GAME是从不嫌多的。

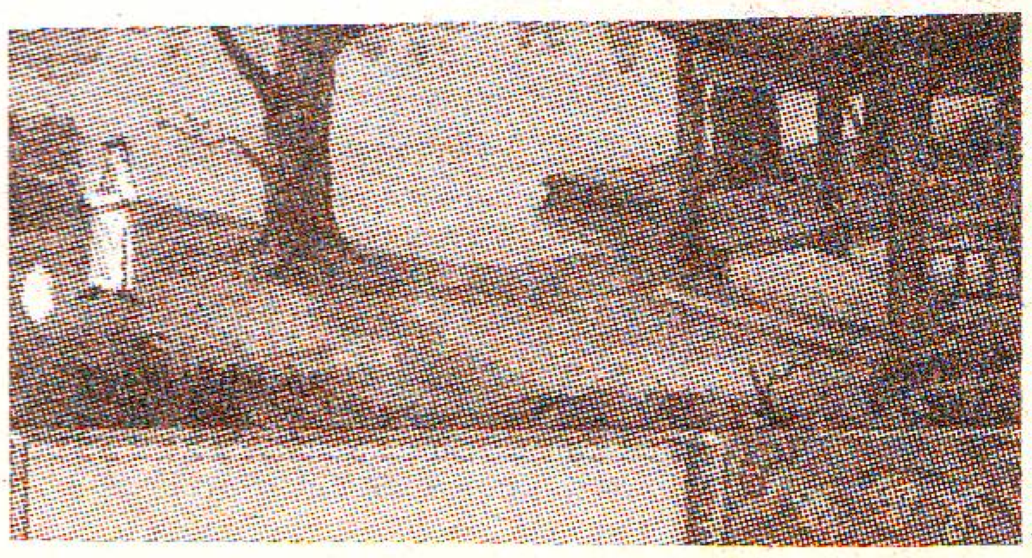
一、磁片游戏

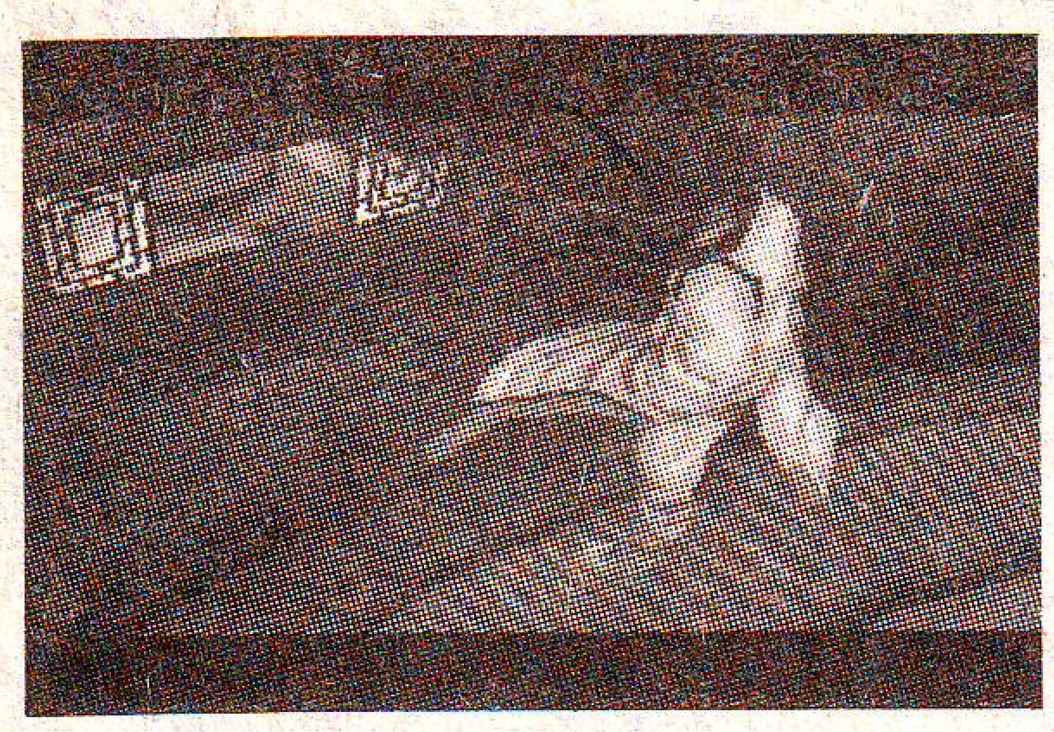
唉！磁片游戏真是没落了！诸多美国公司已宣扬不再做磁片游戏了，而台湾几家公司的进度却又一拖再拖，象大宇的《仙剑奇侠传》、《蜥蜴超人L－MEN》、佳帝安的《魔月幻世界》、《狂龙传》等，让人望穿秋水终不见其影。笔者翻来翻去只找到几款台湾移植的NEW GAME。由第三波代理汉化的《凯兰迪亚传奇》(一、二)给冒险游戏的玩家留下了很深的印象。这次第三波仿照《凯》的风格开发制作了《楚留香传奇》并已推出了第一部《血海飘香》。游戏的片头有5分钟的动画，虽然粗糙了一点，但把古龙笔下的侠士们刻划得淋漓尽至。该游戏是冒险迷不容错过的。因为由华艺国际汉化的美少女养成游戏的开山始祖——《卒业》将于近期问世！无论怎样，在美工方面台湾终不及日本。天堂鸟经历了《八女神物语》的失败后，终于领悟到这一点，开始向华艺国际看齐，大量汉化98系列H－GAME(成人游戏，未满18岁限玩)，有冒险与PRG结合的《魔龙纪事》、《美少女特勤组》和在日本连续数周荣获TOP10冠军的《麻雀幻想曲Ⅱ》，三款游戏都分为普通级和限制级两种。至于华艺国际亦同时推出98的佳作《圣少女战队》，由你来扮演游戏的主角日本鹫羽学园的一位超能力少年沼田俊，招集五位美丽动人的少女对抗妄图征服地球的卡鲁邦星帝国。游戏采用了独特的斜四十五度战略模

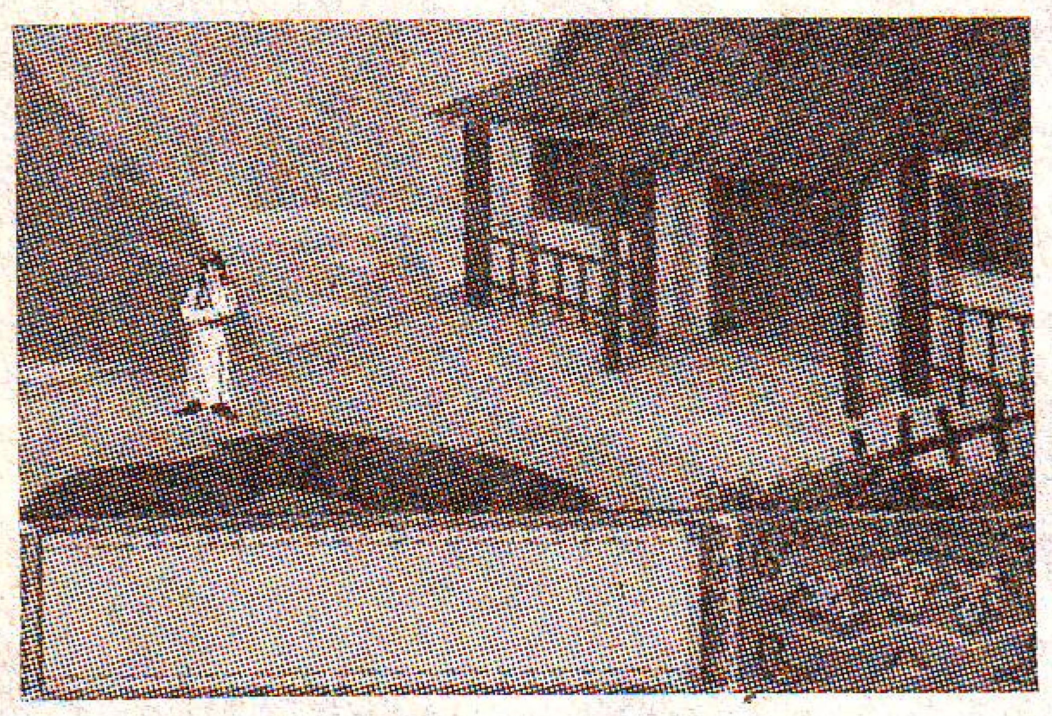








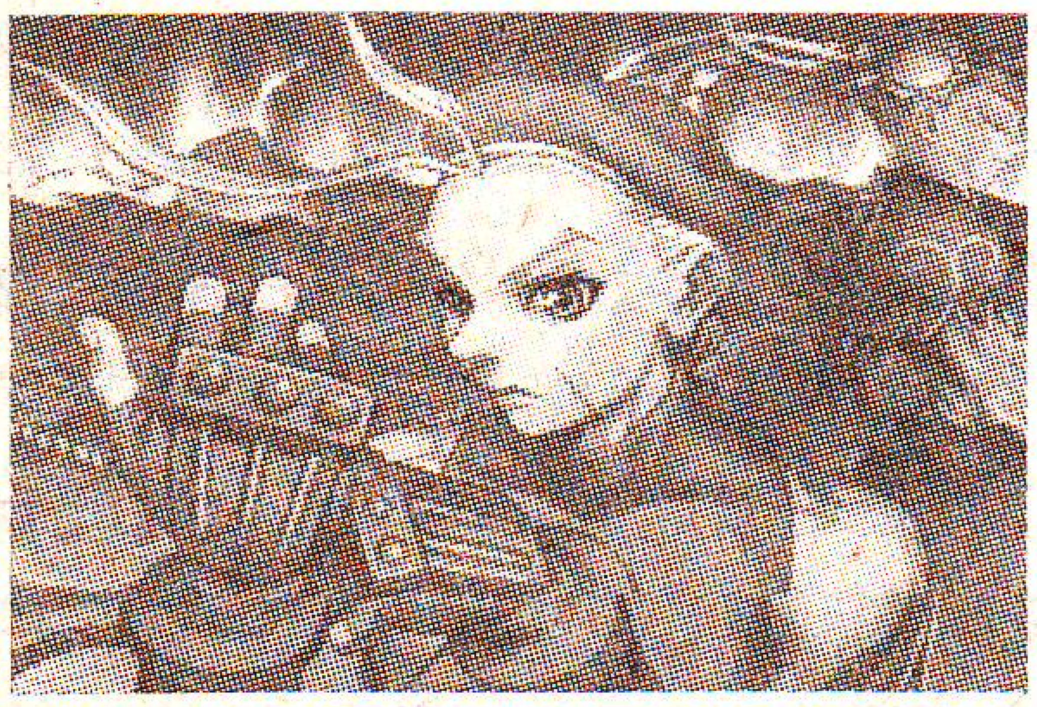




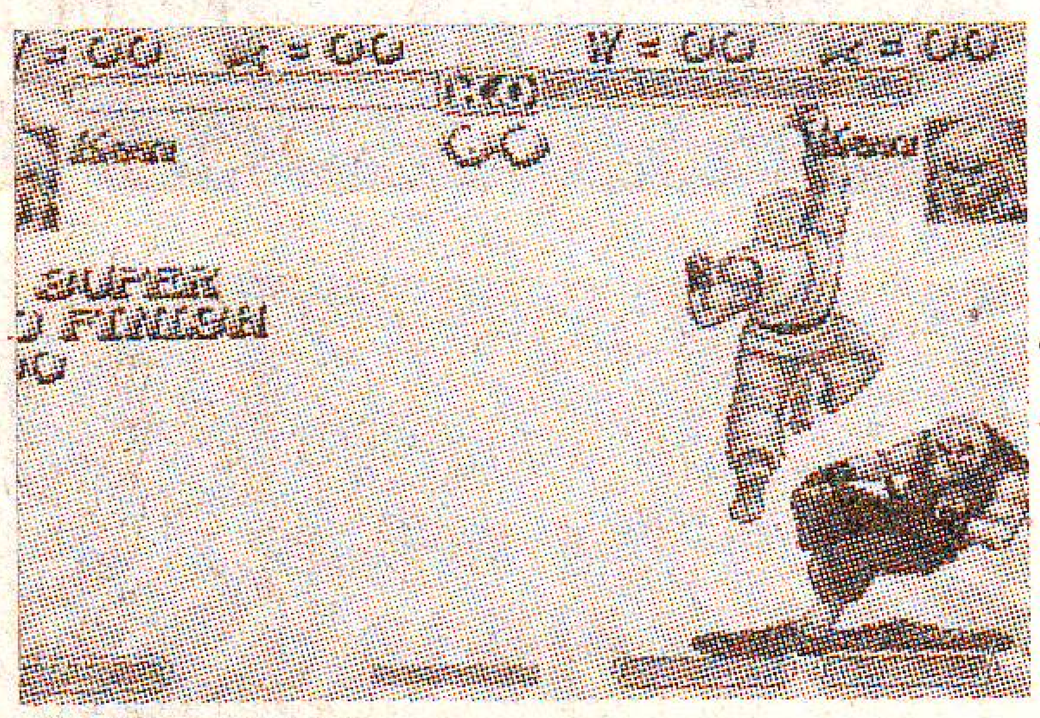
式，对战时则以大幅画片来体现。喜欢98游戏的玩家们总算有好日子过了，今后华艺和天堂鸟仍将以移植98游戏为主。

您是否害怕输得很惨而不敢在游戏厅里玩《街霸》?没关系，《街霸》有电脑移植版了，而且移植的还是《SUPER STREET FIGH TER Ⅱ X》版呢。有片头动画，有新招式，有超必杀技，还有豪鬼！怎么样，够酷吧！快点买一张《街霸》的CD回来玩吧。你可以选双人对战，然后痛打对方来练招了。即使在对电脑时打输，也没人笑你了。PC机上的射击游戏一向不多，泰腾新出的《密集火力DUCK》则是一个玩家们不可错过的射击游戏，该游戏可四人同时上机迎战异形怪物，号称PC史上最顺畅的射击游戏，而主角则是一只可爱的鸭子，难度却不在《幻象雷电》之下。





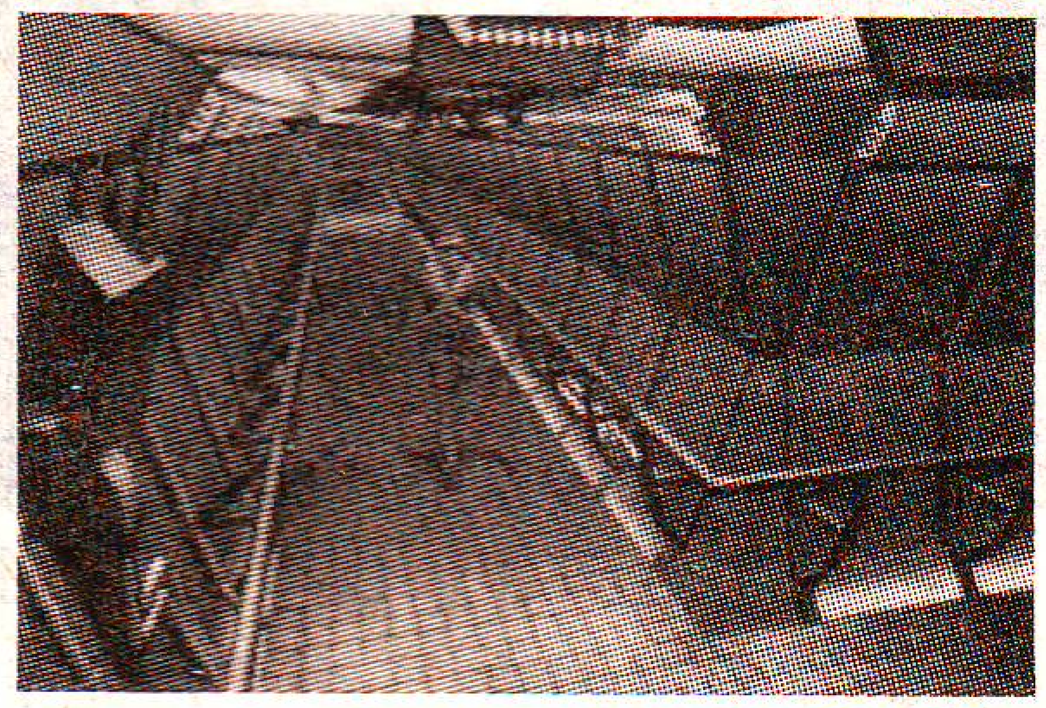




二、光碟游戏

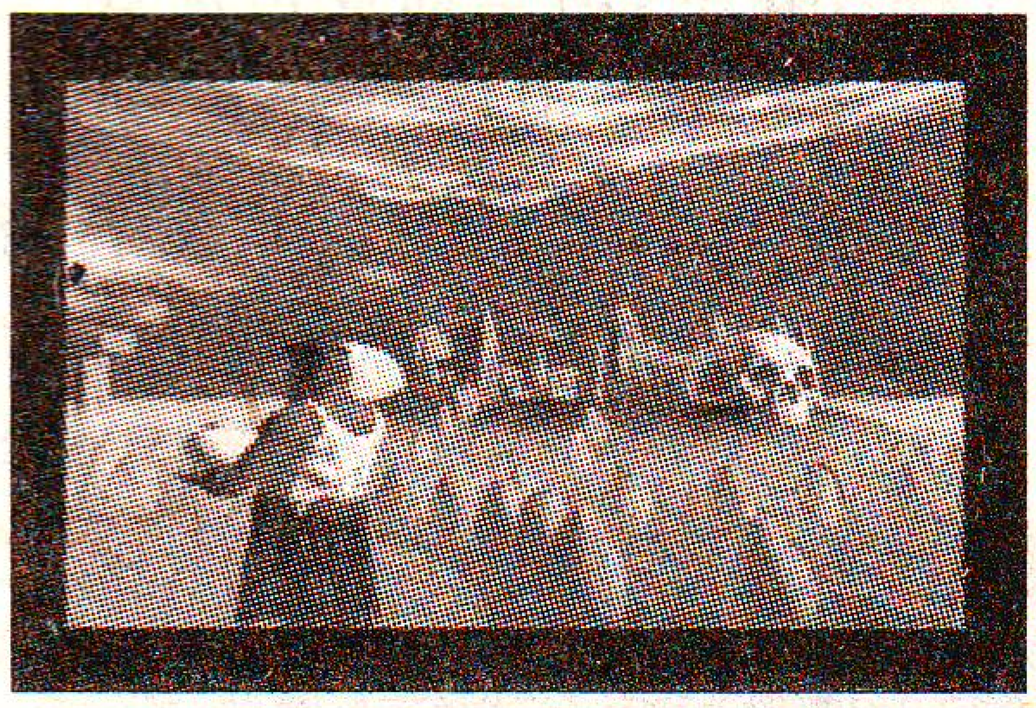
天哪！今年的CD GAME实在是太多了！多得让人喘不过气来，且都向互动式发展，并都对硬体提出了高要求，386已成强弩之末，486－DX/33＋4M RAM只是最低要求——先别急，软件的要求虽高，硬件的价格却似庐山的瀑布——一泻千元，君不见一台带多媒体奔腾（兼容机）也只卖一万二？

五月份的集中营里，“软体动物”曾提到过的《CYBERIA》是由INTERPLAY出品，运用Ware Front的3D绘图工具在Silicon Graphic的工作站上发展出来的，音效部分是由著名音乐家Thomas Dolby负责，同样由Tool Works出品的冒险游戏《The Dragon Tale》（龙剑客）亦运用了这种技术。两者对比之下，CYBERIA的人物动作要比龙剑客要灵活顺畅得多，没有3D中惯有的僵滞感，但要论场景的宏伟气势、清晰逼真的质感以及运镜的拍摄水准来看，前者略逊于后者。不过毕竟龙剑客是用了两张光盘。笔者所幸能抓下这些游戏的图片，从中不难看出这两款游戏的区别。



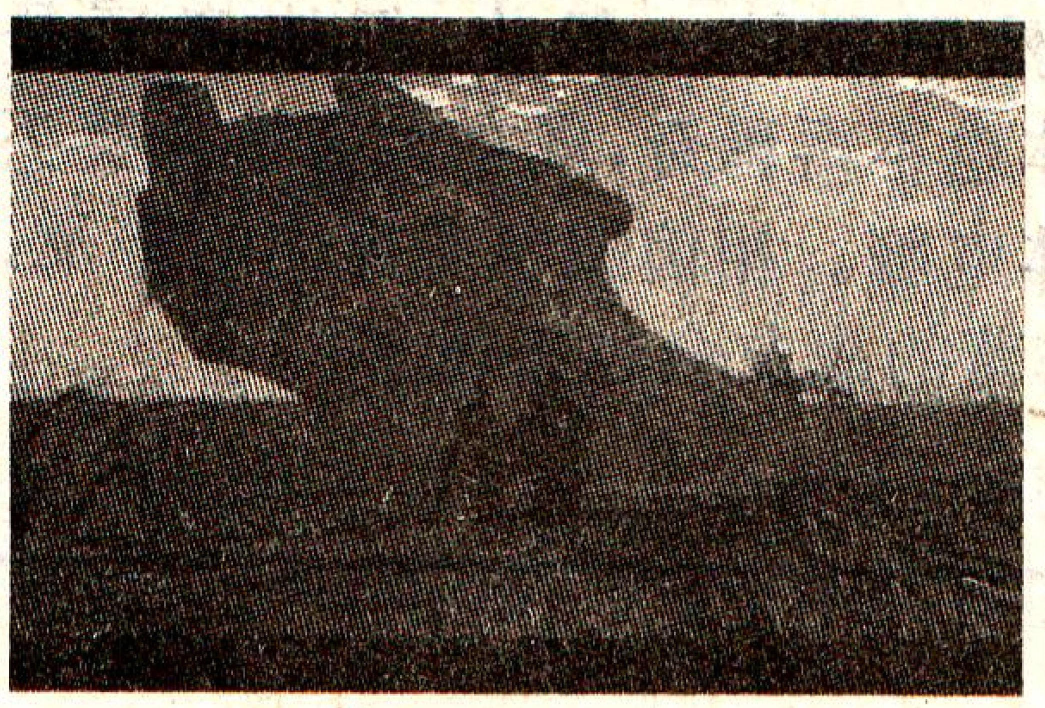
现今互动式游戏中另一种大量被采用的技术便是数位影像合成，运用Chromakey和Ultimatte技术将演员影像及动作转成数位讯号，再和电脑绘图出来的场景或其他配角重叠。为此，游戏公司不惜血本重金聘请好莱坞知名导演、演员等，以求最完美的境界。在此，笔者向各位玩家重点推荐Origin公司95年的巨作——《Wing Commander Ⅲ——Heart of The Tiger》（银河飞将Ⅲ——虎





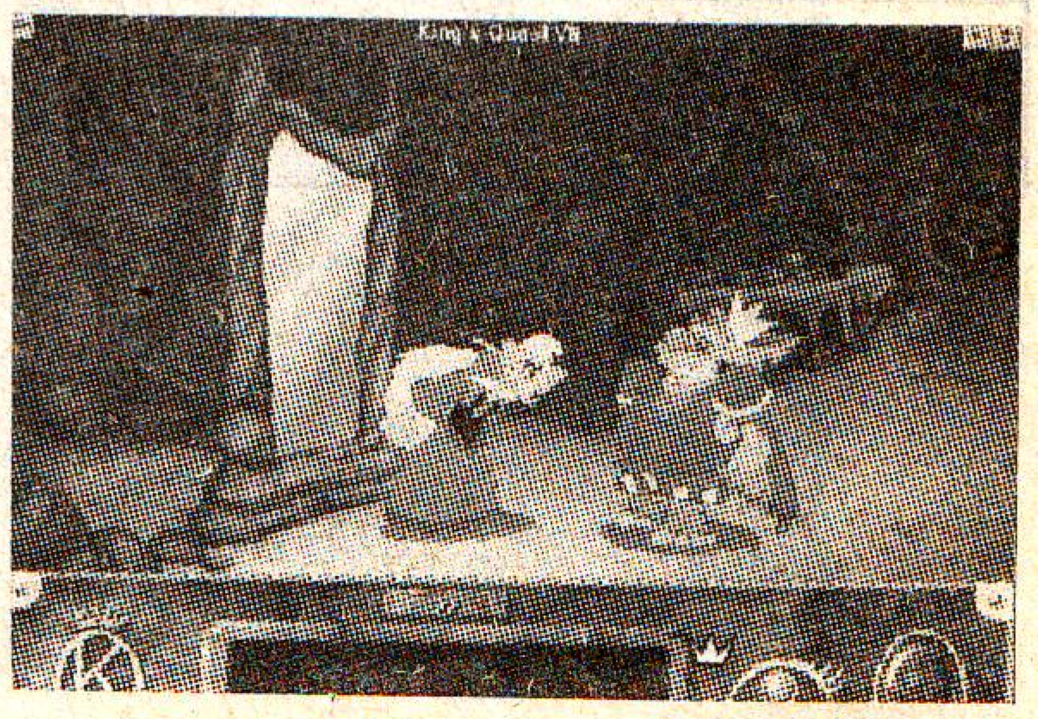
之心，以下简称 WC3）以 We creat the world（我们创造世界）自诩的 Origin 公司，因前一阵的大作品（如 Ultima Ⅷ〈创世纪Ⅷ〉、Wing Commander 和 Strike commander 系列）都没有收到预其中广大的回响，声势大不如前。为了重振雄威，该公司集合精英，历时余年，终于将总容量 2.4GB、4 张光碟构成的 WC3 展现在玩者们的面前。WC3 的故事架构接续其前集的结局——航空母舰 Concor 被击沉后，你再度转战各地，忽闻女友被俘便要求分派到一个情势极度紧张的地区 TCS Victory 担任指挥官。人类政府在长期和 Kilrah 战争后，决定一举攻入 Kilrah 的核心，并发展出一种全新的科技……故事于是展开。WC3 的片头动画便有十二分钟长！每每笔者放这段百看不厌的精彩片头时，竟然总被人认为是在放 VCD！还会有人问："这是在放哪一部科幻片？怎么以前没看过？"事实上光看到那段片头便足以让人目瞪口呆、血脉贲张，且其配乐气势磅礴，与画面融为一体，面对如此宏大的场面任何赞美之词都显得多余。再让我们进入游戏来看看，无论是基地内部还是太空战机，物体描绘得无比细致，且无论物体多大，都不会有明显的颗粒状图素产生。地图模式改用了 3D 地图（有点类似 Tie Fighter），敌我位置一目了然。玩者也能任意旋转视角，相当不错。作战中，敌机的灵活度提高了不少，整体作战的距离感也拿捏的不错，不似以往很容易就打中敌机，缺少了点真实感。敌机也不再象传统的飞行游戏那么面，一击便命中，而是被击中后会放出网状的能量护盾来抵挡攻击，不要紧，让它再吃我一枚飞弹，Hit！终于穿过护盾，击中敌机，敌机掉下一片片装甲、零件，共联器中传来对方的怒骂声和惨叫声，再补你几枪，轰！灿烂的火焰吞食机身，留下一片片残骸。别高兴得太早！前方渐渐显现的庞然大物竟然是一艘巨型舰艇！在密集的火炮下，灵活地操纵飞船



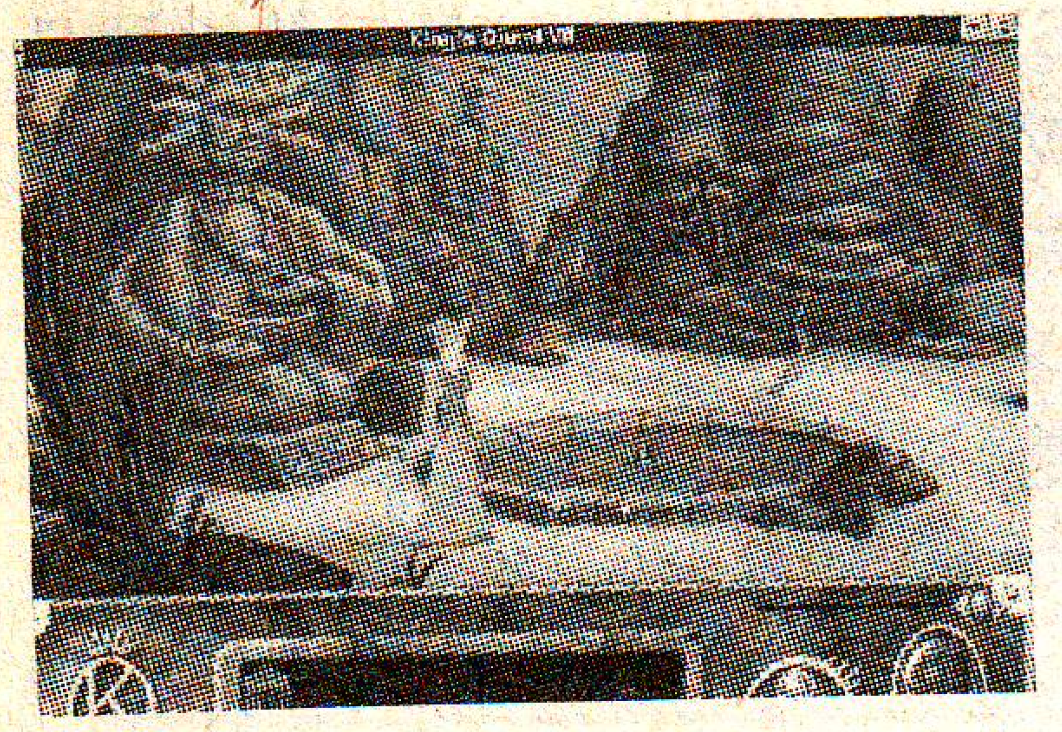


左冲右突寻找敌舰的弱点，大有"千山我独行"的豪迈畅快！至于操作方面则很方便顺手，因为这世上毕竟有一名为飞行摇杆的东西，可以完全体现飞行游戏的乐趣，而不必吃力地拖着鼠标到处游走，累得手指抽筋、大汗淋漓乃至浸透整个鼠标板。众所周知，WC3 的硬件要求是十分苛刻的：最低配置 486—DX2/66＋8MB RAM，而 Origin 推荐可以 SVGA（640×480）显示的机种是 Pentium66＋16MB RAM，可是面对这么好的游戏，绝对有更新机件的价值！不瞒你说，笔者便为了 WC3 等高要求的 CD GAME，花去一个月的薪水来加内存，遗憾的是如果没有 VL—BUS 的显示卡，只能玩玩低解析（320×200）的 WC 了！想当年 Wing Commander Ⅲ 的推出，害得不知多少玩家把显示器由 EGA 换成 VGA，如今 486—DX2/66＋8MB RAN 已成玩最新光碟游戏的基本配置，而 WC3 令笔者也开始向着奔腾奋斗。唉，升级是玩家们永远也做不完的恶梦！

名声显赫的 SIERRA 为庆祝公司成立十五周年而发行了国王密使合集与太空传奇合集，并又推出了两部大作品——《King's Quest Ⅶ——The Princeless Bride》（国王密使Ⅶ，以下简称 KQ7）和《PHANTASMAGORIA》《幽魂》。当初 SIERRA 开发 KQ7 时希望其动画能达到象电影《阿拉丁》以及《狮子王》中的水准！真是好大的口气啊！可现在当笔者拿到该游戏时方知那并非海口。故事叙述了一位美丽的公主为了逃婚跟着一长着翅膀的海马跃入池塘，她的母亲紧随其后，却眼见女儿被怪物抓走，醒来时发现已身处异境，于是母女两人开始了不同的历险……玩者可以分别扮演公主和王后向未知的险境挑战。这是一类似于凯兰迪亚传奇系列的冒险游戏，精美的画面无不体现了迪斯尼风格的唯美漫画风格，但也不得不佩服老美那绚丽惊人的调色水准。可气的是该游戏虽全程语音，但竟不打字幕！（笔者手中几款 NEW GAME 竟也都如此！）原以为英文差一点也没关系，可以查字典，现在方感叹"少壮不努力，老大徒伤悲！"游戏另一让人不顺畅的便是其存储方式是每回退出游戏时自动存储，让人既别扭又不方便！《幽魂》则是 SIERRA 独立制作







的第二个 CD-ROM，这也是一个采用了数位影像合成方式制作的 GAME，为此 SIERRA 还重金聘请了好莱坞的名导演 Peter Maris 来负责许多场景的拍摄以及特殊效果的架构。故事以一个年轻女孩为主体，她在一别墅中想解开一股神秘恶势力的秘密，最终的目的则是在不被怪异环境搞疯掉之前能解除威协她性命安全的危机。相信该游戏能继十分轰动的《OUTPOST》之后，为 SIERRA 再创佳绩。据可靠的消息，《幽魂》的容量为 7 张 CD。

LUCAS Arts 这一名字相信大家已不再陌生，这家由闻名全球的著名导演 George Lucas 组建的公司制作的星球大战系列、猴岛历险系列、印第安那琼斯系列等皆受好评，现在该公司为其名作是球大战系列又出一 CD-ROM。名为《STAR WARS-DARK FORCES》（死星战将，简称 DK）。奇怪的是这居然是个类似 DOOM 的动作游戏，如今这种游戏随着 DOOM 的成功而开始泛滥，笔者是不大去碰这种游戏的——太过于暴力不适合女孩子，但 DK 的音乐非常的好听，虽然重新编过曲，却仍秉承的 JOHN WILLIAMS 一贯的风格，与游戏场景融合在一起，令人心旷神怡（这是我身为旁观者的感受，而正在浴血奋战哥哥却不时紧张地大叫。）

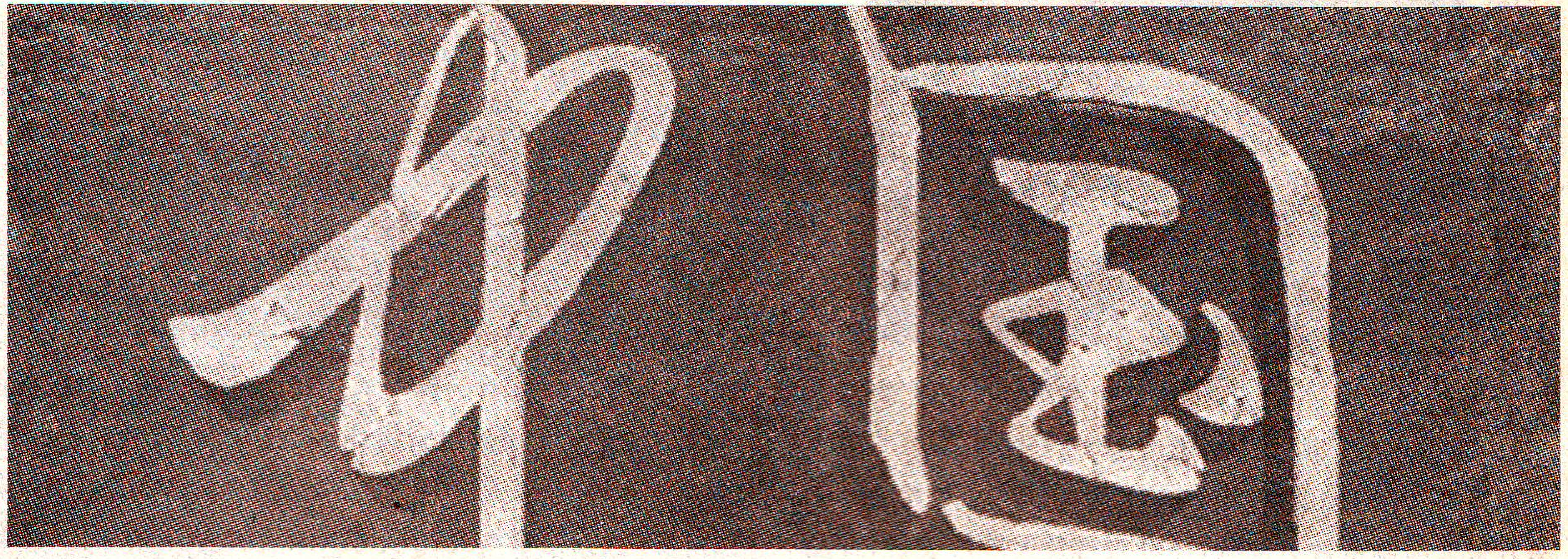
由 ELOI 最新推出的《Jewels of the Oracle》是一个类似于《MYST》（梦幻之岛）和《The 7th Guest》（第七访客）的解谜游戏，由你来寻找消失了百万年的、有着高度文明和科技的古代王国。此游戏与《MYST》一样，都是在 Macintash（麦金塔）上开发的，界面的精美细致是可想而知的。但其硬件要求亦是可想而知的——基本配置是 486 以上、8MB RAM，要跑得顺畅则需 486-DX2/66 + 16MB RAM 以及 ET4000 一类的 WINDOWS 视窗加速卡。

看了以上所述，还请穷玩家们千万不要想不开……软体对硬件的高要求也是必然趋势。以上海的电脑市场来看，只要六、七千便可买到 486-DX2/66（虽然配置较一般化，但毕竟还是 486/66），多媒体也不再稀奇，现在大多数人要买电脑皆买多媒体电脑。相信随着多媒体的普及，加入 PC 游戏阵营的战友会越来越多！

（上接第 35 页）

附表 几种工具的功能比较（部分功能未作比较）

	GBP	GB4	SGB	GT3.23	GW PRO	FPE 4.0
内存	11.7K	11.3K	6K	63K	10K	22K
Load high	可	否	可	难	可	可
游戏存档	无	有	无	无	有	无
拦截力	弱	中	中	强	强	超强
分析对象	数值	数值	字串与数值	字串数值	数值	数值
低阶分析	无	有	有	有	有	有
TRACE	无	有	无	有	无	无
DOS SHELL	无	无	无	有	有	无
强行跳出 DOS	无	有	有	有	有	有
释放	有	无	有	有	有	有



文/李　波

从三皇五帝一直到明末清初

在SLG游戏的大家庭中，有一类游戏是以“移民群——定居发展——扩充军备——开拓疆土——平定天下”这样的步聚来进行的。其中最具代表性的是“CIV《文明》”，当我们操纵着西欧骑士们建立自己王国的时候，心中也不免有些遗憾：中华古国上下五千年文化，为四大文明古国之一。炎黄子孙古往今来又有多少叱咤风云的人物，为什么没有一部以中国为背景的“文明”呢？

如今，由“世纪纵横”公司制作的PC GAME《中国》与大家见面了，这真为汉文化背景的玩友们带来了几分惊喜。它讲述了从三皇五帝至明末清初四千余年的发展历史，所有事件与中华正史完全符合，真是堪称一部杰作。

DEMO再现中国历史

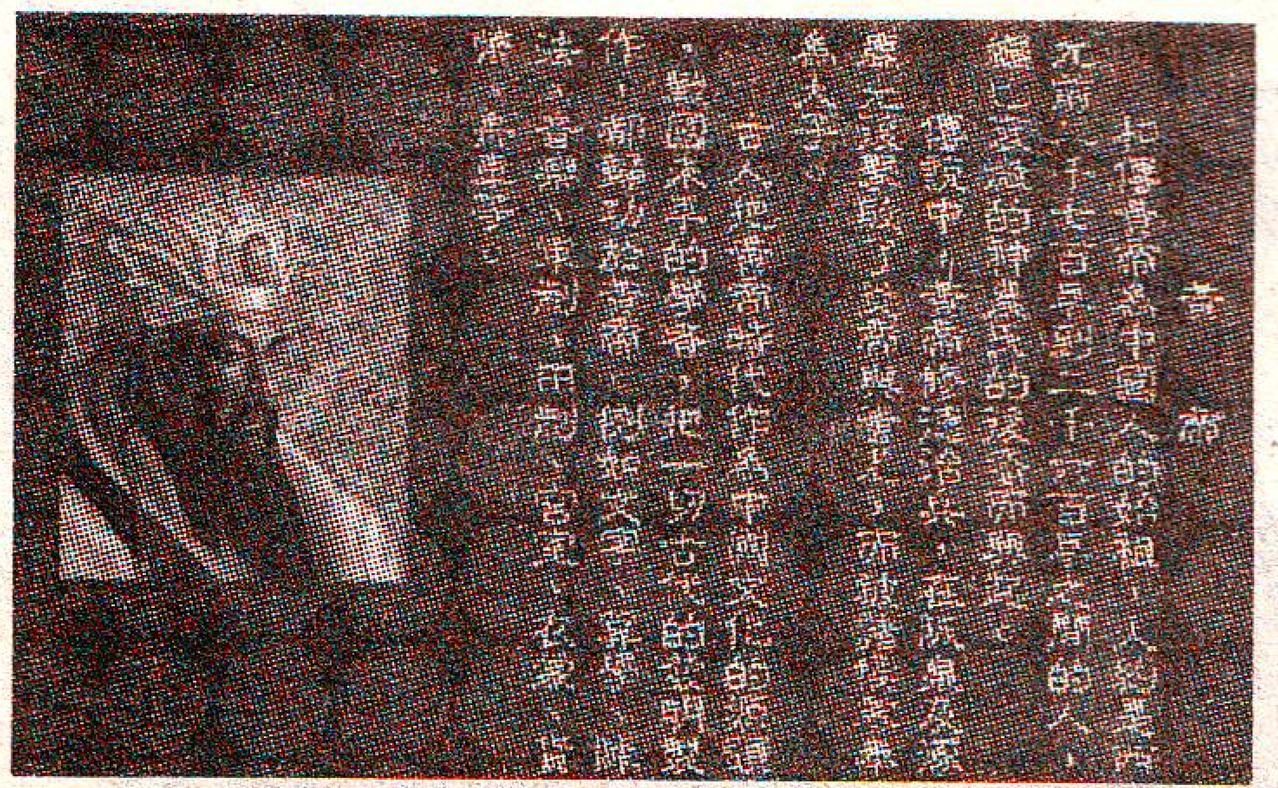
首先值得一提的是这部GAME的美术水平。相信它耗费了美术制作者的极大精力。游戏开始，先出现几幅重要历史阶段 的画面；例如秦始皇统一天下，楚汉相争，三国鼎立，元朝称雄等等，接着，就是所有历史上比较有名的皇帝或历史人物的肖像并配以详细的文字说明。其中，连吴三桂这样的反面角色也有一席之地。所有的肖像都符合时代背景和人物性格，这些人物则是直接根据史籍上的绣像加工而来，更增加了真实感。若要仔细看完所有的DEMO，相信要30分钟以上。在这30分钟内，玩家也等于受了一次中国古代的教育，对中国历史发展的大概过程也了然于胸了。下面让我们一起进入游戏看看。

游戏分两种模式。第一种历史模式是所有历史人物按历史顺序和年代出现，第二种随机模式是人物随机出现，也许努尔哈赤会与炎，黄二帝一起作战呢。选用哪种，这就看个人兴趣了。

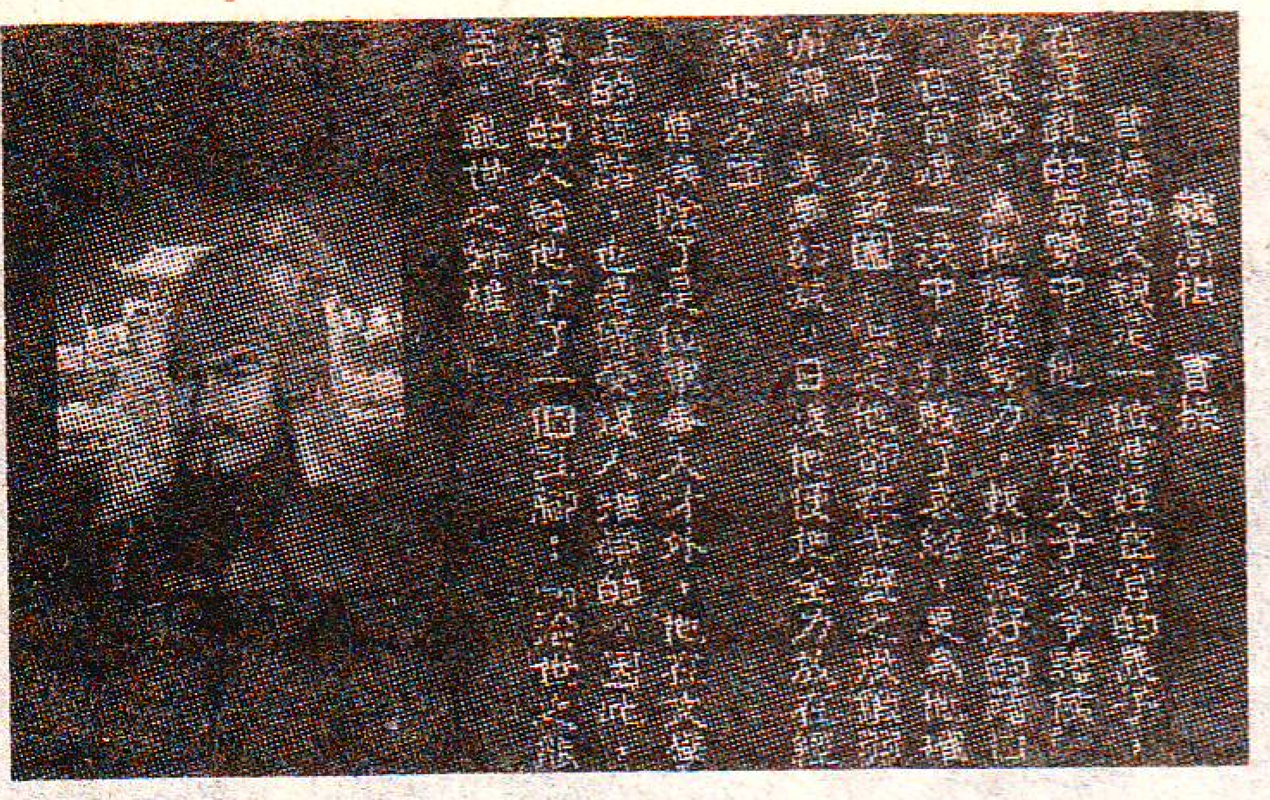
无论选用哪种模式，哪位君主，游戏开始后都是以操纵移民群开始。移民群在全黑的中国地图上移动，所经过的地方、地形及一些特产如粮食，鱼，马群，矿藏等便会显现出来。走到一个宜于定居的地方(最好靠近粮食基地)，用鼠标点动移民群，调出菜单便可以定居了。

定居以后，可以调整部落的发展资金分配。笔者认为，在初期阶段，应把重点放在科技发展及城市建筑上。军队则以组建移民群为主。中期，科技发展依然是重点，军队要多生产一些，尤其是机动力，战斗力都强的兵种。后期吗，当自己的国家已有一定的规模军队生产维持着就可以了。关键是要把科技发展从始至终都作为重点。因为从很大程度上，科技水平决定着国力的强弱。无论是兵种的出现，城市建筑类的发展，都与科技发展密切相关。试想当对手全是石器时，你已经拥有了铁器，这是何等的优越感！

说到这里，想发句小小牢骚，这个游戏中有一种部队不隶属于任何君主，称之为野蛮人。









他们经常神出鬼没地出现进攻城市(以玩家的居多)。可能是为了调整游戏难度吧,他们的装备水平与当时最先时的军备水平是相等的。问题出现了,笔者历尽千辛万苦才能制造铁刃部队,还没来得及大规模装备,野蛮人的铁刃军团已经开始攻打城市了,真是势如破竹,顷刻之间连拔数城。叫笔者跳着高声骂:"什么破程序!"所以奉劝玩友们对边界城市一定要驻扎一些部队,并且在城市之间的旷野上也驻扎部队作为机动力量以防不测。

定居建成时,最好城市的间隔不要太远。选建造出自己大批城镇集结的"根据地"作为发展的资本,再向"神秘的黑暗"进军。当城市逐渐增多时,"移民群"的工作就不能只是定居了,而要把"灌溉"和"修路"本领发挥出来。灌溉可以增加城市的收入,修路可以使军队在城市之间移动的速度大大加快。总之,移民群的工作要分配好。边界城市的移民群一般用于探险和定居,中心区域的移民群就可以干一些其他工作了。这样可以迅速而有效的建立起自己的王国。

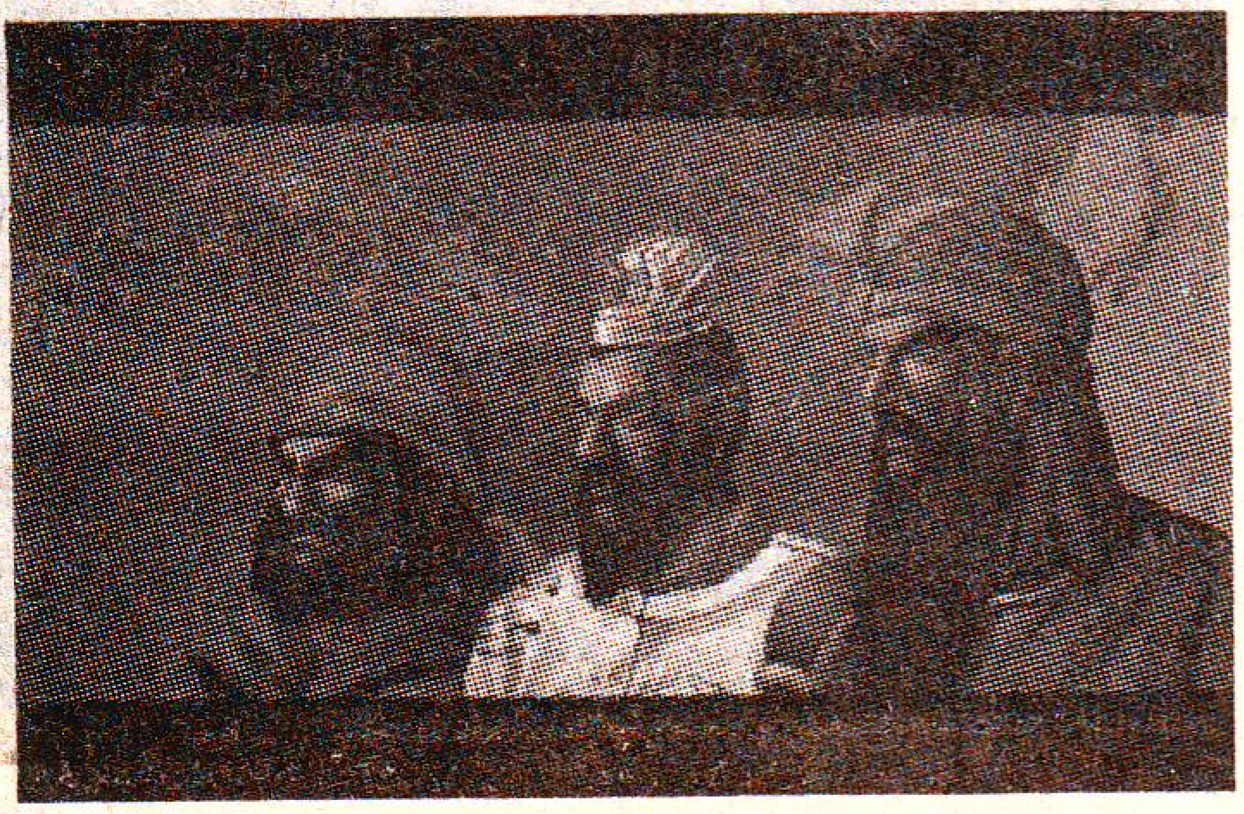
游戏中与其他君主的关系如何相处呢?建议最好是敬而远之。保持友好关系是必要的,但也没必要非结盟不可。一旦结盟,对方往往会派出大批军队在你边界城市"徘徊",箭在弦上却引而不发,让人看着真窝火。不知他何时进攻,却又不能"先下手为强",只好一面加强城市驻防,一面也派军队对他来个"围城"。直到他们沉不住气,先破盟动手。当然,结盟也有不少好处,比如可以互相交换科技发明,省下自己资金和宝贵的时间。所以采取"远交近攻"的战略比较适宜(也是秦始皇的老战术,经他实践证明,还是很管用的)。

接着谈谈游戏中的细小方面吧。首先是移民群探险过程中,会发现村落,走进去会有意想不到的收获。有时是金钱,有时是科技发明,但有时……八支愤怒的野蛮人部队向你攻击。这就倒霉大了。所以探险不一定要用移民群进行。笔者一般采用骑兵部队。机动力高,还有一定的战斗力,探险效果是一样的。当发现了"风水宝地"再派移民群去定居。至于河流区域可以派船队。其次是城市随着不断建设会升级。部落—村落—乡落—……级别越高,收入和支出就越多。城市是科技发展、部队制造、金钱收入的基本单位。一定要加以重视。新打下的城市要提高福利方面的资金比例,以确保其民心忠诚度,不致背叛。城市一般不要采取"自治",而要进行直辖。否则生产就会乱七八糟。尤其是在军队方面,明明可以生产骑兵了那还自行其是的生产"铁剑"部队,让人恨得直咬牙,这不是成心嘛!

SLG 的通病

最后提一下这个游戏的缺点:玩起来太繁琐。玩家不仅要操纵所有部队,移民群,船队,使节团,还要注意每个城市的情况:资金分配,买城市建筑……当然,城市可以自治,不过由于上面原因,最好还是不要。到后期一个回合要花上十几分钟以至几十分钟。如同 RPG 中的敌人无限一样,SLG 中大量部队的调动也是让玩家感到厌烦的因素。具体对策嘛,一个是恰当采用部队的"行军"指令,以减少每回合必须支配的部队数量;还有一个是到后期当部队够用时,将一些城市的"部队生产"变为"停止"。避免部队数目无限制增多。什么时候需要,什么时候再生产。这就能让玩家轻松一些了。还有让移民群修路也是一举两得的办法,既可以改善交通,又可以耽误他们的功夫。修一条路至少要三个回合。

小秘技:如果你为金钱不够而烦恼,选黄帝进行历史模式时存盘退后以 PC TOOLS 修改 SAVE/SAVE—* 的 SECTOR 580,DISP255—257,可改变钱数,别太过分哪!







雄风万里 壮志凌云

——关于《坦克将军》

文/严蓬

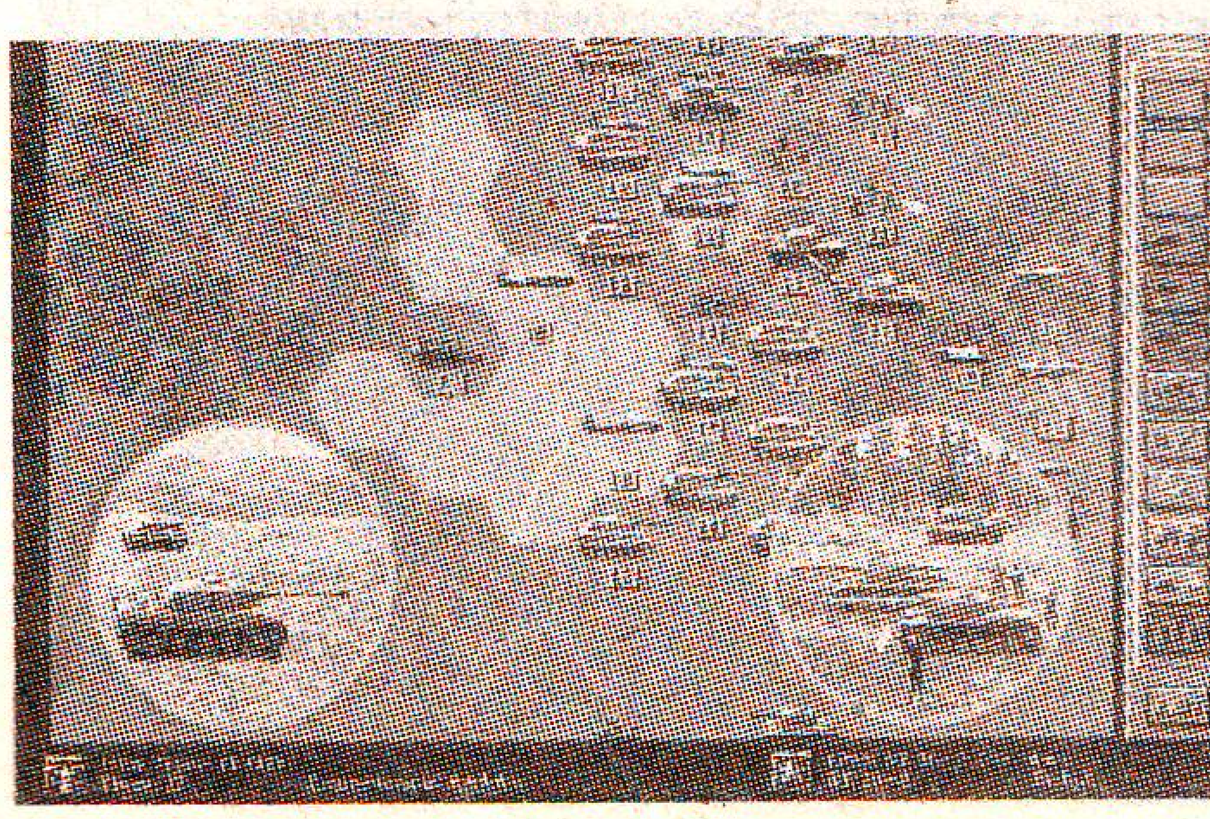
战争是一门艺术吗？

我不敢说每个男子汉都有过带甲百万，纵横千里的梦想，但战略类游戏极受玩家喜爱却是不争的事实。抛开残酷血腥以及损毁文明的一面，战争活动中确实有艺术性存在。每个善良的人都不希望世界陷于战火，然而一种原始的欲望又使我们渴望血与火的洗礼，渴望以强大的战争机器和巧妙的战术去征服对手。这种精神事实上和“更高、更快、更强”的体育精神是一脉相通的。感谢神奇的计算机技术，它使人们可以有机会进行一场纯粹的智力基础上的战争，在这种战争中，我们只追求两样东西，胜利与光荣！

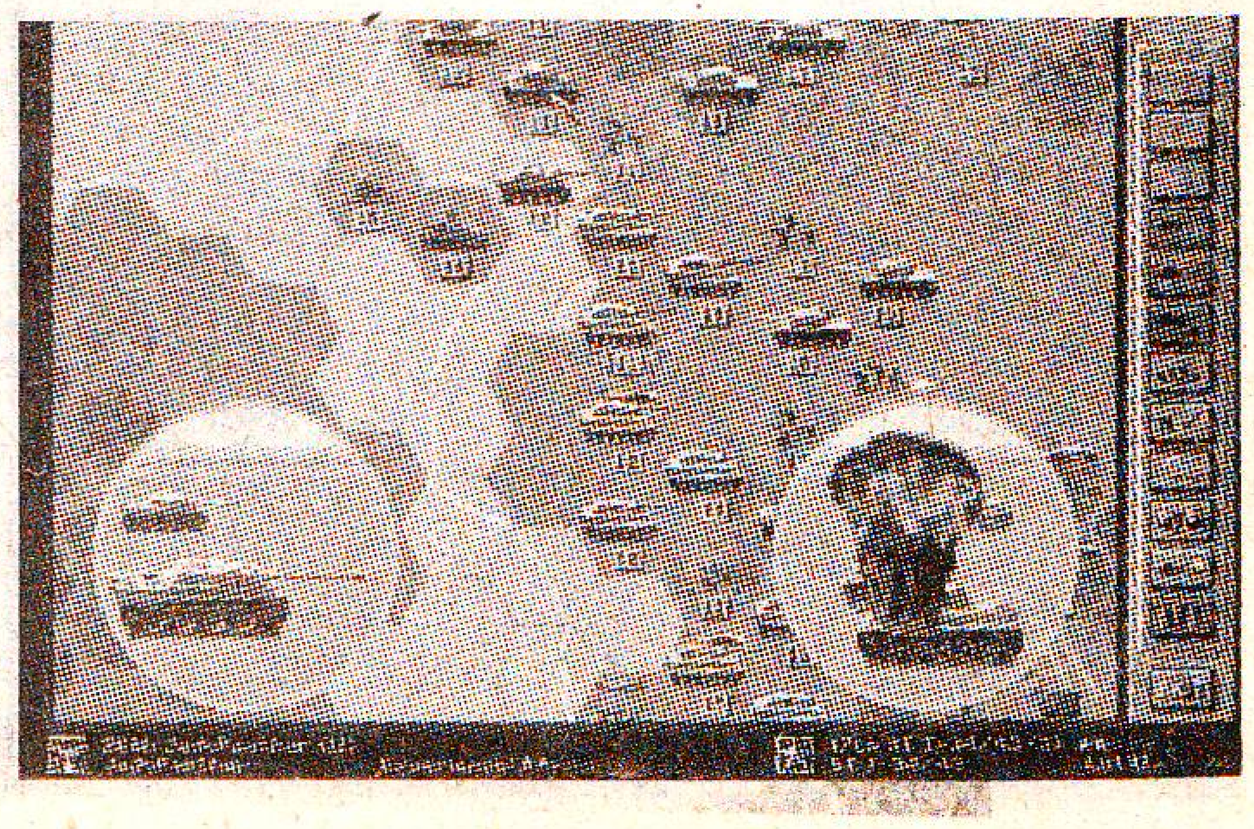
SSI 公司 94 年的年度大作《坦克将军》(PANZER GENERAL)正是这样一个声光俱佳战棋游戏。玩家将扮演一名二次大战时的德军装甲部队指挥官，从波兰战役开始，为击败强大的盟军，争取胜利与光荣而战。而在进行单一战役模式时，游戏也可以让玩家有机会扮演盟军指挥官的角色。

一只鼠标打天下

从整体上来说，这是一个与 MD 的大战略Ⅱ颇为类似的游戏，但其 640×480×256 色的高解析画面却是大战略Ⅱ所无法比拟的。各种二战时武器的雄姿定可使玩家热情高涨，奋勇拼杀。而当两军开战之时，也会有一小段动画，配上逼真的音效，看起来十分过瘾。更值得称道的是，SSI 终于抛掉了它那为人垢病的老界面，推陈出新了。此游戏的界面可以用简洁明了、好学好用来形容，一只鼠标就可以轻轻松松打遍天下(不过存盘时还要敲回车)，玩家很容易上手。

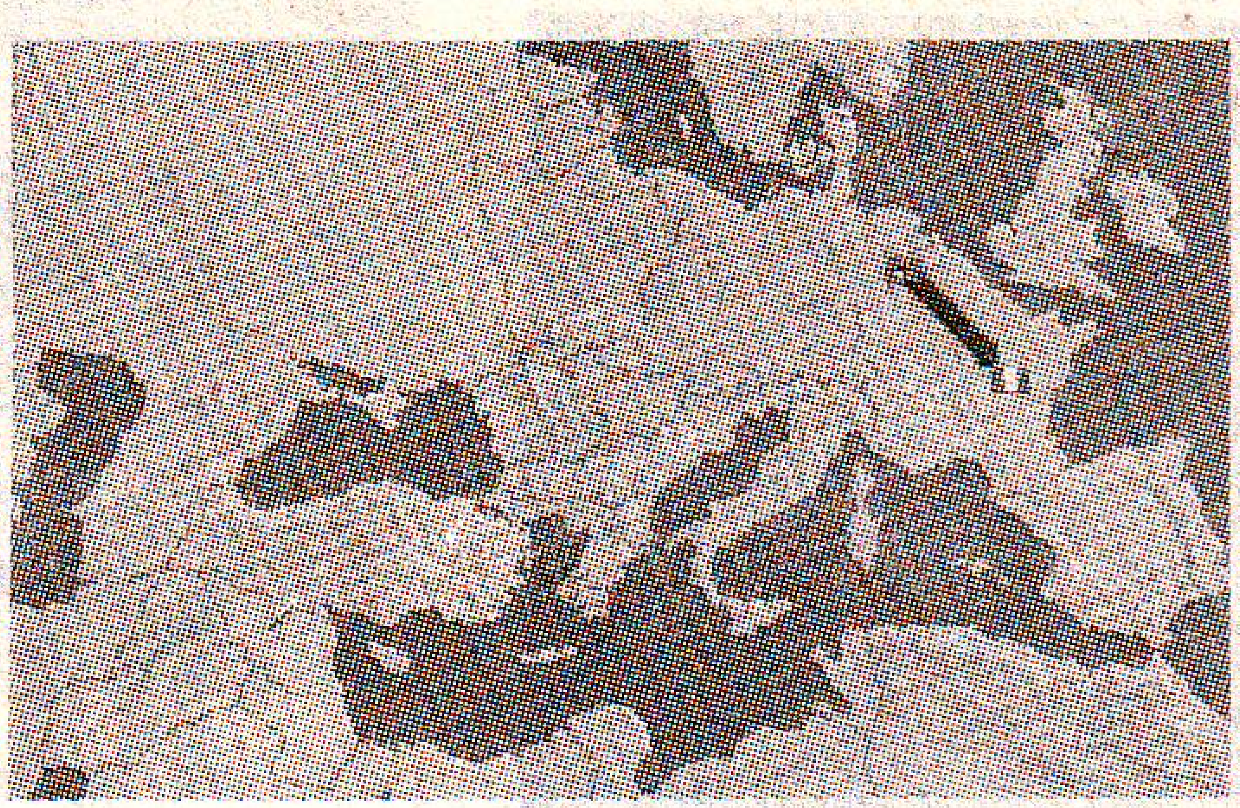


《坦克将军》是一个重点在战术层次上的游戏，它在企划上有许多巧妙之处。游戏中设定了一种可称之为防御强度(ENTRENCHMENT)的参数，当部队在原地停留一个回合之后，即可增长一点防御强度。而在攻击一支防御强度很高的部队时，会很容易出现遭到“强烈抵抗”(RUGGED DEFENSE)的情况。这时，攻击部队的杀伤力大大减低，甚至会遭到防守方的毁灭性反击！这一设置模拟了战争中凭借坚固工事顽强抵抗的情形，使战力较弱的部队也可与强敌周旋，起到阻滞、打击敌人的效果。另外，游戏中还加入了炮火支援的设计。炮兵不再仅仅是进攻时的利剑，更可成为防御中的钢盾！当一支紧靠着炮兵的部队遭到攻击时，攻击部队会先遭到炮兵的射击。这样，如何运用炮兵对敌攻击部队进行最大的削弱，以及如何在攻坚战中避免主攻部队遭到敌防御炮火的打击就成了玩家需要深入考虑的问题。



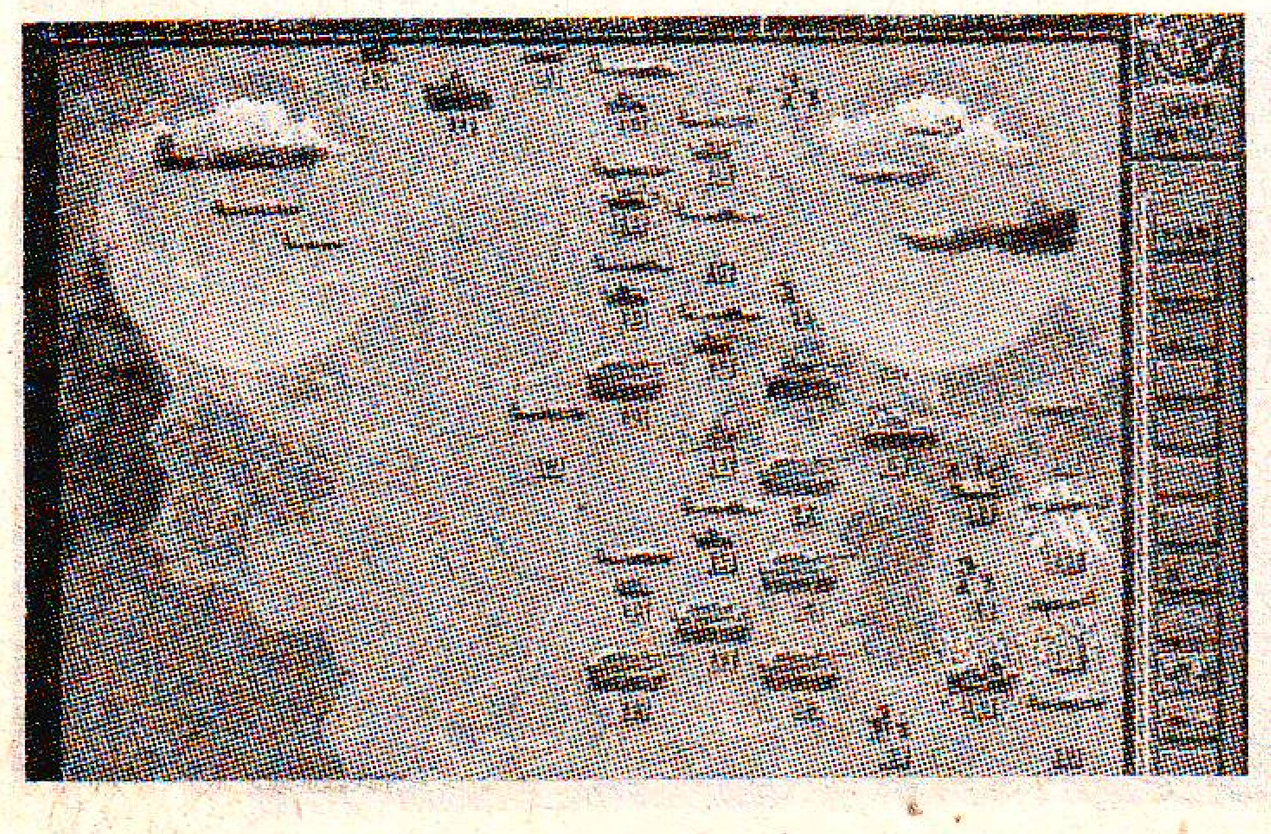
尽管游戏名为《坦克将军》，实际

上你要控制的部队包括了陆海空三军。值得一提的是，此游戏可以将一支空军部队和一支陆军部队放置在一格中，使平面的战棋趋于立体化，也更接近真实。就笔者所知，似乎还没什么战棋游戏能做到这一点。遗憾的是在海军部队中，潜艇仍不能和水面舰艇同居一格，也许因为重点不在于此吧。



与以往战棋游戏不同，《坦克将军》导入了"战斗群"的概念。各个部队之间不再是你打你的、我打我的，毫不相干。任何一种部队都无法独立生存下去，也无法独立取得战役胜利。必须将各种不同性质的部队组织成集团军，才能有效发挥各兵种的优势，弥补各自不足。一个较为典型的战斗群常常由装甲师、步兵师、炮群和空军组成。在进攻防御坚固的战略要点时，通常先由炮兵实施多次远程射击，消灭其防空火力，减弱其防御强度，接着由空军实施轰炸（当然要先夺得制空权），打击敌人的炮兵的防御中心，接着坦克部队便可长驱直入，对敌实行迂回包抄，在步兵的配合下围歼敌人。倘若战斗群的结构不很完整，例如第二次世界大战苏德作战中期时，德军装甲师中的快速部队比例减少，便会造成效率与战力不彰的情况，轻者无法顺利分割、歼灭敌军，重者则很容易遭受敌军的逆袭或反包围。

这些设计使玩家有了灵活运用各种战术的可能。根据不同的作战目的和战场状况，你可以以高机动力的精锐部队组织成快速纵队，迅速向敌后方纵深穿插（有点儿象蛙跳战术）；也可首先夺得制空权（或用战斗机护航），通过空降夺取敌人后方防守空虚的战略要地；如果不想冒险，那还是集结一些重兵集团吧，以强大的炮火和"虎"、"豹"之师去将敌人全部摧毁！一切就全看你如何运筹帷幄了。不过动用空军时需要注意天气情况，尤其是在苏联战场上，暴风雪会使帝国的"长臂"无法投入战斗，而对其它部队则影响不大。这似乎与二战时的实际情况不太符合。玩家每一次战役的作战结果都直接影响到以后的战役。如果你在对苏作战的中期失利，以后就得转攻为守了（就象历史的发展一样）。同样的，进攻英国的"海狮计划"也受到波兰、荷比卢三国及法国战役进程的影响。倘若"海狮计划"必须拖到1943年展开，则盟军的实力和科技水准都将大增，这对德军来说当然是件非常不好的事。



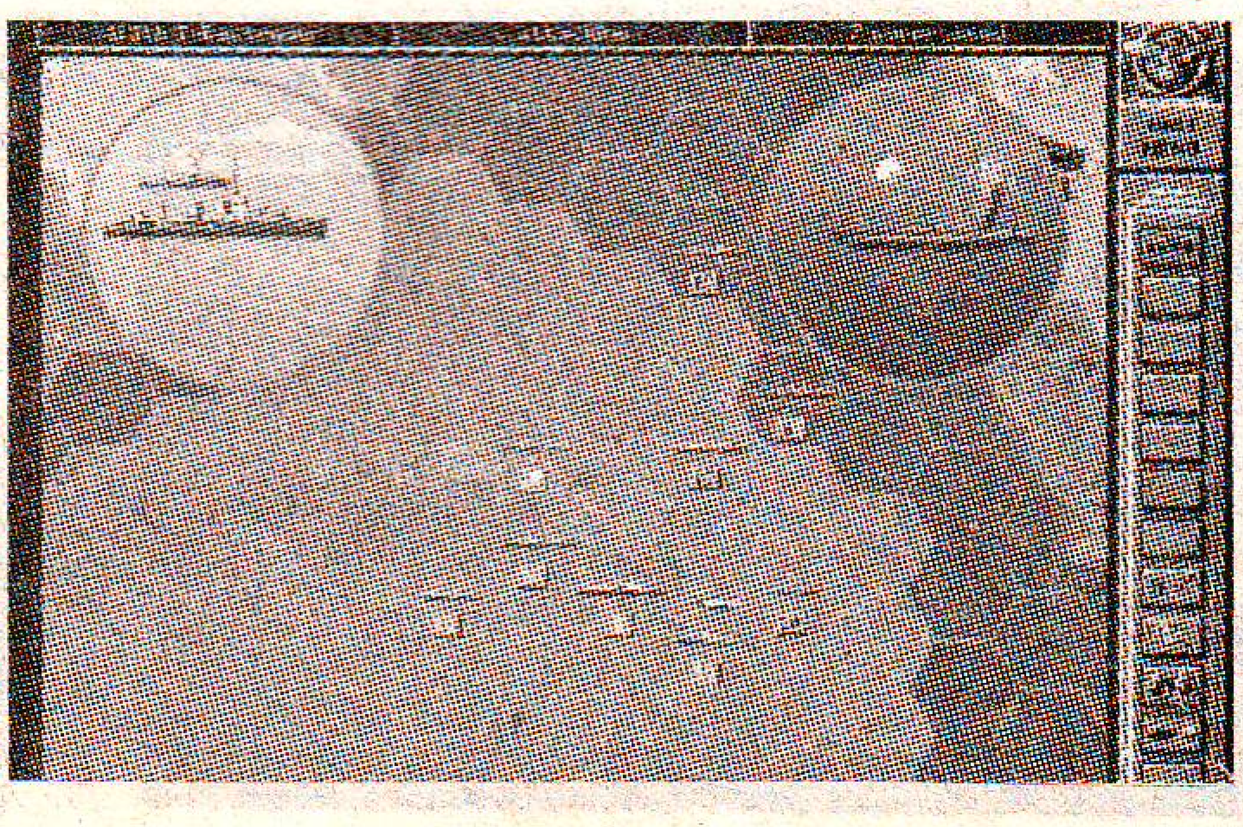
以往战棋游戏中的财力一项在此游戏中为名望值（PRESTIGE POINTS）所取代，这倒是挺新颖的一项设计。一方面它代表了玩家的知名度，一方面又具有了经济上的价值。这种简化的方式使得各个战役的胜负有强烈的因果关系，但又不会使得游戏掺杂进太多不属于战棋的考虑因素。你必须不断地取得胜利来使自己的名望值升高，同时又需要使用名望值去购买、补充、整修部队。当名望值降到0时，除非玩家在作战中取得战果或完全胜利，否则将面临无粮无兵的窘境。不过令笔者搞不懂的是，游戏中居然设定用轰炸机轰炸城市会减名望值！想想二战中德国空军对英国考文垂的狂轰烂炸，觉得老美有时真的很天真。（此游戏中还有一场德、美华盛顿之战呢，真是滑稽）。

战棋游戏往往要用概率来模拟战场中的特殊情况，但计算公式的不完备常使人有一种不可思议的感觉。笔者的一支五星级（最高级别）的虎Ⅱ坦克师在进攻一处步兵据守的防御强度三点的阵地时，遭到"强烈抵抗"，几乎全军覆末！惊得我半天说不出话来。没法子，玩家只有多用S/L神功了（S/L神功：SAVE/LOAD记录的功夫）。另外，游戏中的补给也十分累人。因为没有补给车，常常无法发挥德军闪电战的威力，还得为补给和休整去夺取本来可以不占领的据点，影响了整个战略行动。

有功不赏谁冲锋？

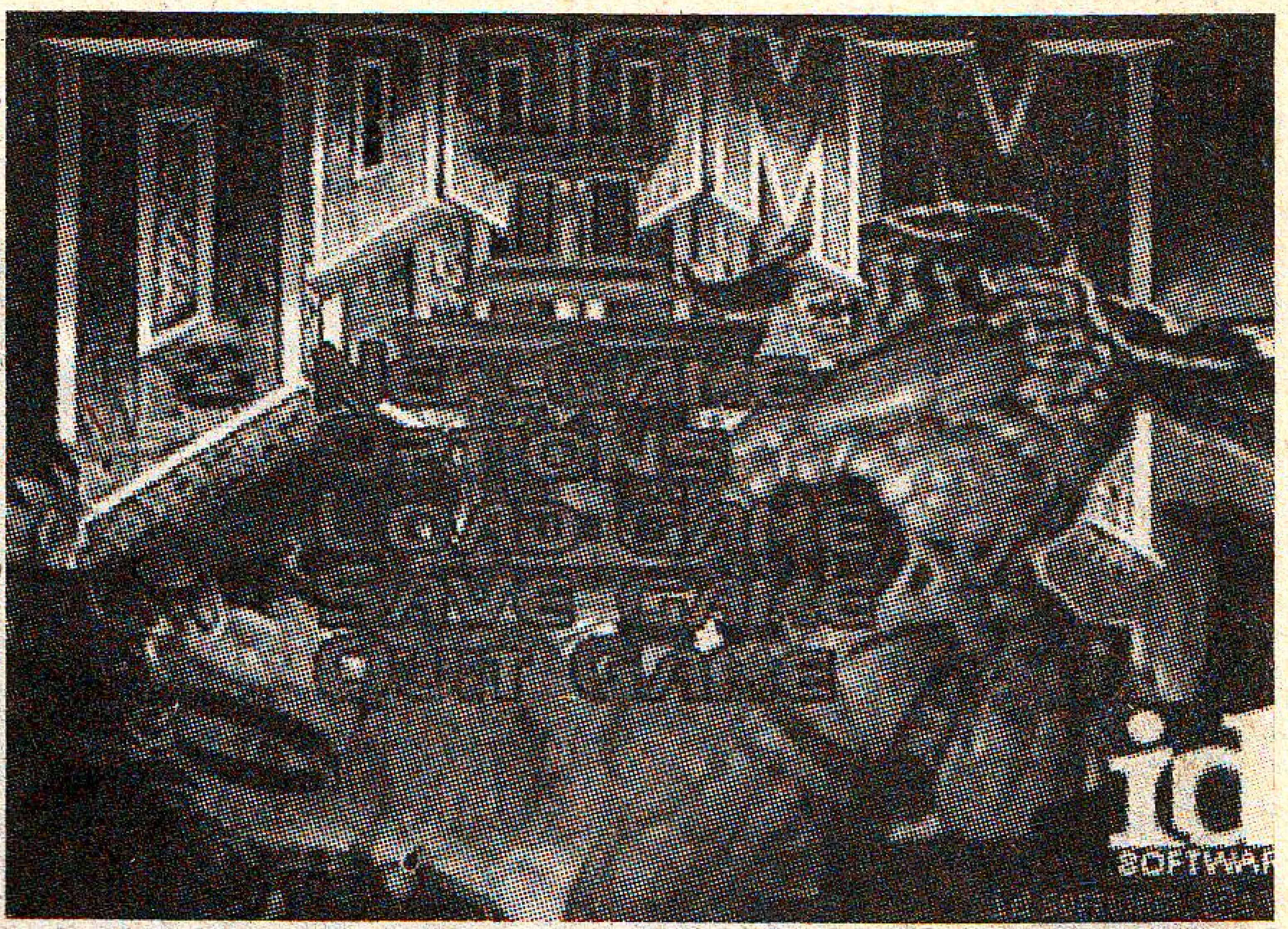
在此游戏中，SSI仍显得十分小气。一场战役胜利后只有几句嘉奖的话，接着就让你进行下一个战役。即使是在全部战役打穿之后，也没有什么授勋或颁奖典礼，一脚就将你踢回到DOS下了。我原来想弄个铁十字勋章戴戴的梦想也全部破灭了，真令人伤感。

不过，在进行游戏的过程中，你绝对已经可以体会到了一种成就感。用你的智慧和德军的强大战力打一场不流血的战争吧，你做的也许并不比那些伟大的统帅差呢！



生存还是毁灭
——DOOM 对战经验谈

文/中间人



如果要评选 PC 史上最变态 GAME，相信《DOOM》（毁灭战士）能够名列第二——第一呢，当然是《DOOM Ⅱ》喽。

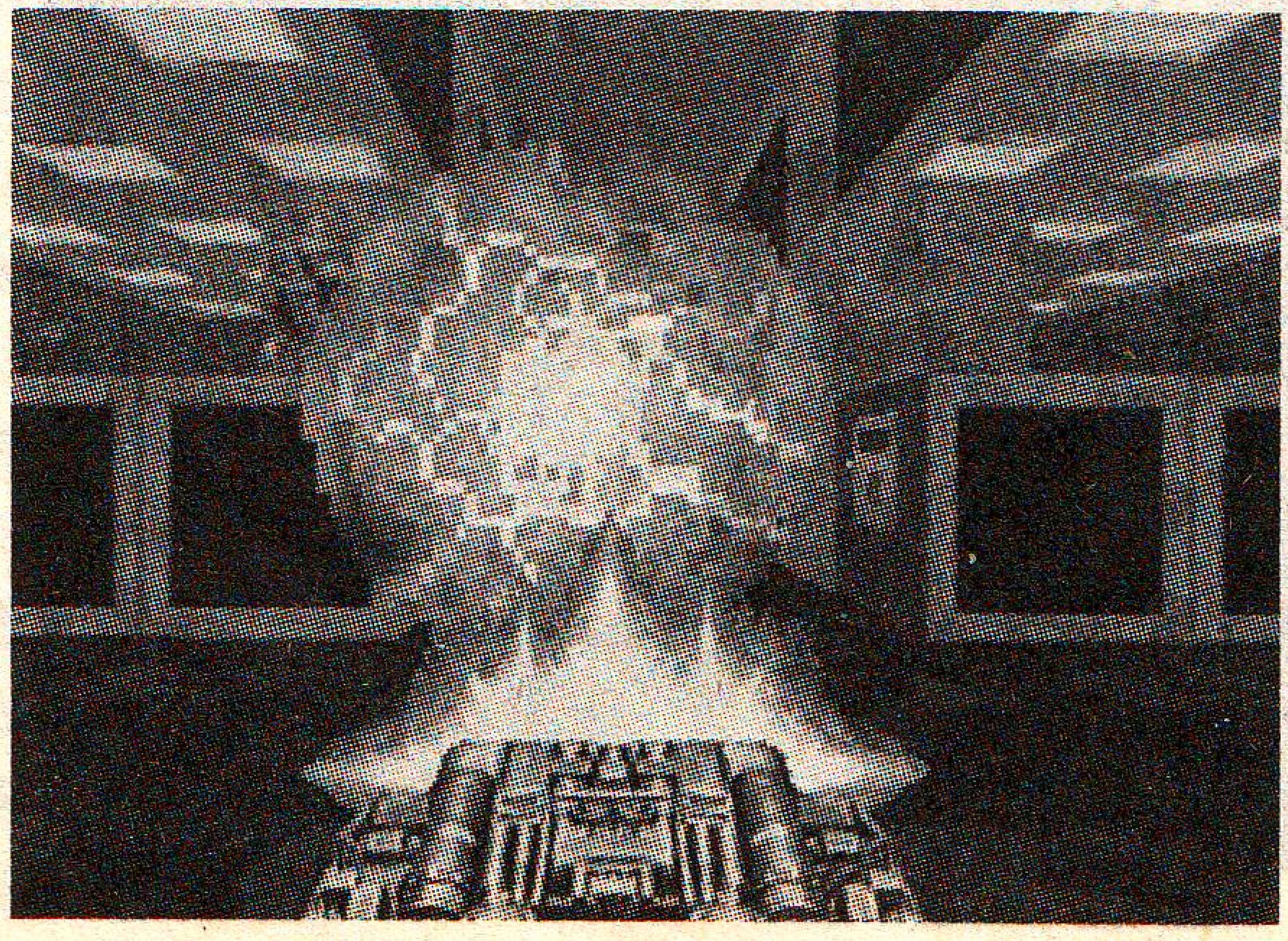
这两款 GAME 之所以说它变态，一在于超超血腥的杀戮场景和拟音，二在于超超超无耻到令人发疯的迷宫系统（许多号称通 DOOM 的朋友，实际上最后有几关都是无敌加穿墙，在平面图上找到关底的）；三在于它的游戏性不但老前辈《暗杀希特勒》，畸形儿《七侠五义》压根儿不能比，就是后来居上的《死星战将》也不敢学它在血腥杀戮下做大文章——美国佬竟敢声称 DOOM 已经升格成一种文化，真想不通他们的脸皮为什么有这么厚……

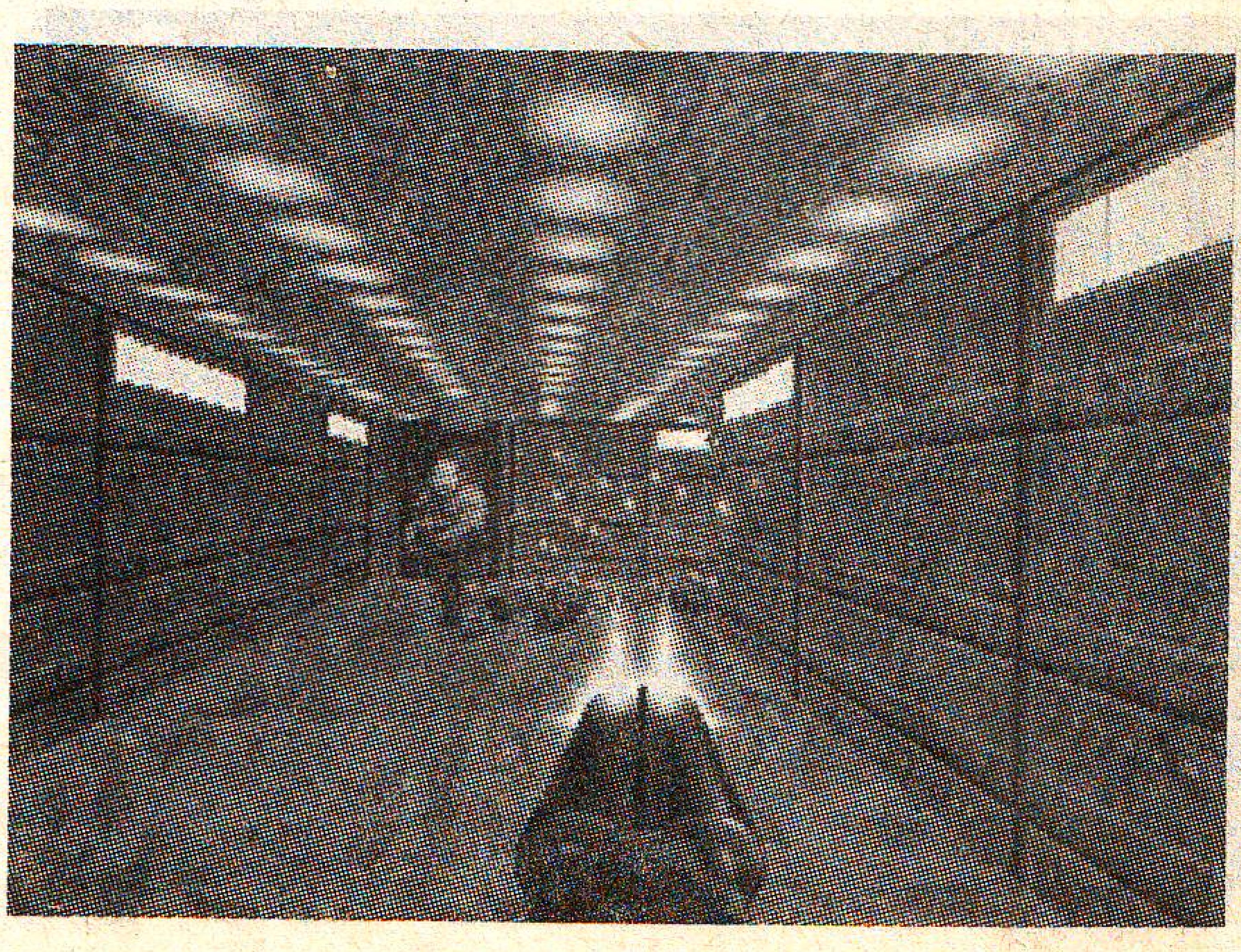
打 DOOM 闯关实际上是一种自虐行为，只要坐上半小时，保证你从眼珠子到肠胃，全身 80%的零件都会感到不适。当然，变态决不是“次品”的代名词，正相反，在相当程度上，它代表“超级品”。DOOM 让人受不了（虽然大部分玩友明知是死也要冲上，大有中毒上瘾的悲哀），主要便在于吓死人的迷宫系统和后几关老打却不死的敌人。这只能说明机器傻冒到了家，只有靠这种花样才能尽量延长游戏时间。但人脑终究还是电脑所不能比拟的，大量还在执着于闯关的 DOOM 友，倘若上手玩玩联机对打，相信你长久以来的眼病和胃病都将不治而愈——不过要换成劳宫酸痛、十指僵硬、腕子发麻，学名“DOOM 手”，莫谓言之不预也。

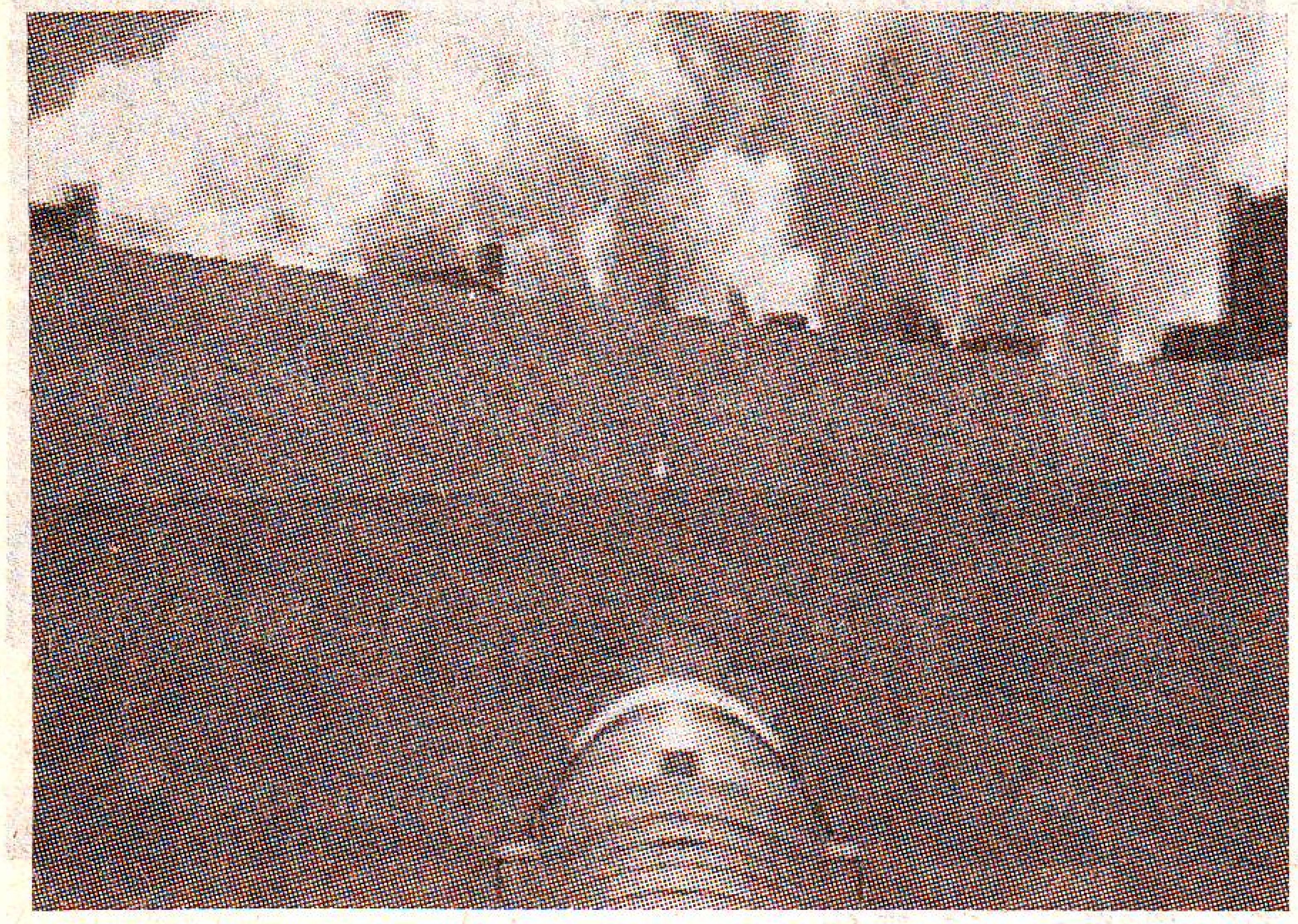
联机对打和闯关在技术要求上有很大的不同；首先，对打讲求高速度，如果还象攻击怪兽那样大迈四方步的话，相信你不上三步必被“毁灭”；其次，对打要求 100%熟悉地形，因为在四通八达的道路中准确判断敌人前进的方向并予以痛击，是要点中之要点；其三，对打中武器是很多的（如果在 Setup 中设定武器取过后就不再出现，那是你自己找死），只有完全熟悉每种武器的性能和优缺点，才能长久生存下去。

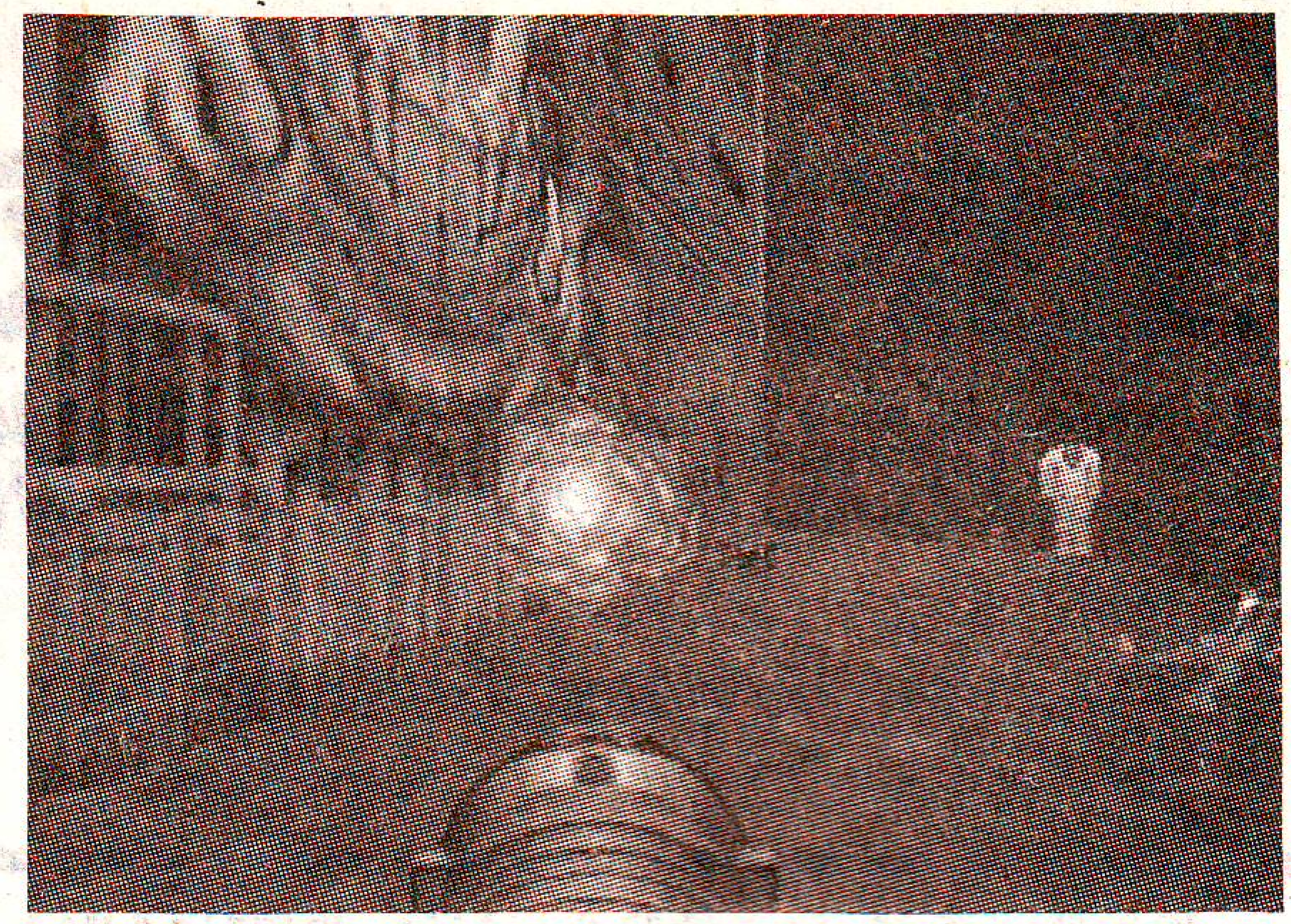
最低劣的武器当然是电锯和手枪，但切莫小看它们。电锯握在一个高手手里，于一条不易转动的小巷中，足以把一打新手送上西天，而且更多一种残忍的快感（本人初学时，就曾在机器轰鸣和血花飞溅中被个老手做掉多次，痛定思痛，再也不敢小觑电锯了）。手枪子弹满地都是，在你其它装备都打光了的时候，它总比拳头好用吧，何况老手用拳头打死新人也不是天方夜谭。

霰弹枪可是高手才配使用的武器，虽然它威力大（尤其《DOOM Ⅱ》中增加了一管双筒霰弹枪，对付无护甲之敌可一枪毙命），也许你在闯关时用得很顺手，但在对战中未必能打中敌人。因为按住加速键，敌人在屏幕上的移动速度比之闯关中的怪兽何止快了十倍，不懂得提前量和时间差根本连对方的发梢也擦不着；何况这种枪换弹太慢，如果不在运动中射击的话，一枪毙命的八成是你自己。









机枪可作偷袭之用，反正子弹满地都是，一痛狂扫，很少有不中枪的高手。而且对付已经手无寸铁和敌人，或者虽有上等武器但只剩几格血的敌人，机枪虽卑鄙却确实有效。对付枪、血都很富裕之敌？他一转身你就跑，千万别正面硬碰！

5号火箭筒是最为好用的武器，中距离轰中的敌人也可一枪毙命。远距离呢？只要击中敌人身边的墙壁，碎渣飞溅也够他受的。近距离？奉劝不要开炮，因为5号是唯一会自残的武器，不想杀敌记录变成负数就要千万小心！至于有人说一紧张就容易往附近墙上打炮，炸死自己，因此讨厌火箭筒，那是你太逊了。

6号电浆炮的攻击方法近似于机枪，也是一扣板机一大梭。它的射度虽比机枪慢，威力却大了不止一倍，而且近距离还会“钉住”敌人，使其移动逃跑都困难。至于有人为电浆能遮挡敌人视线而欢呼，那完全是小儿所为——你没发现在敌人只见到满天电浆的时候，你见到的也是满天电浆吗？这时候敌人要是顺手来一霰弹枪或火箭筒，打中的话，先死的是阁下你。因此移动射击对电浆炮来说很重要（机枪也一样）。

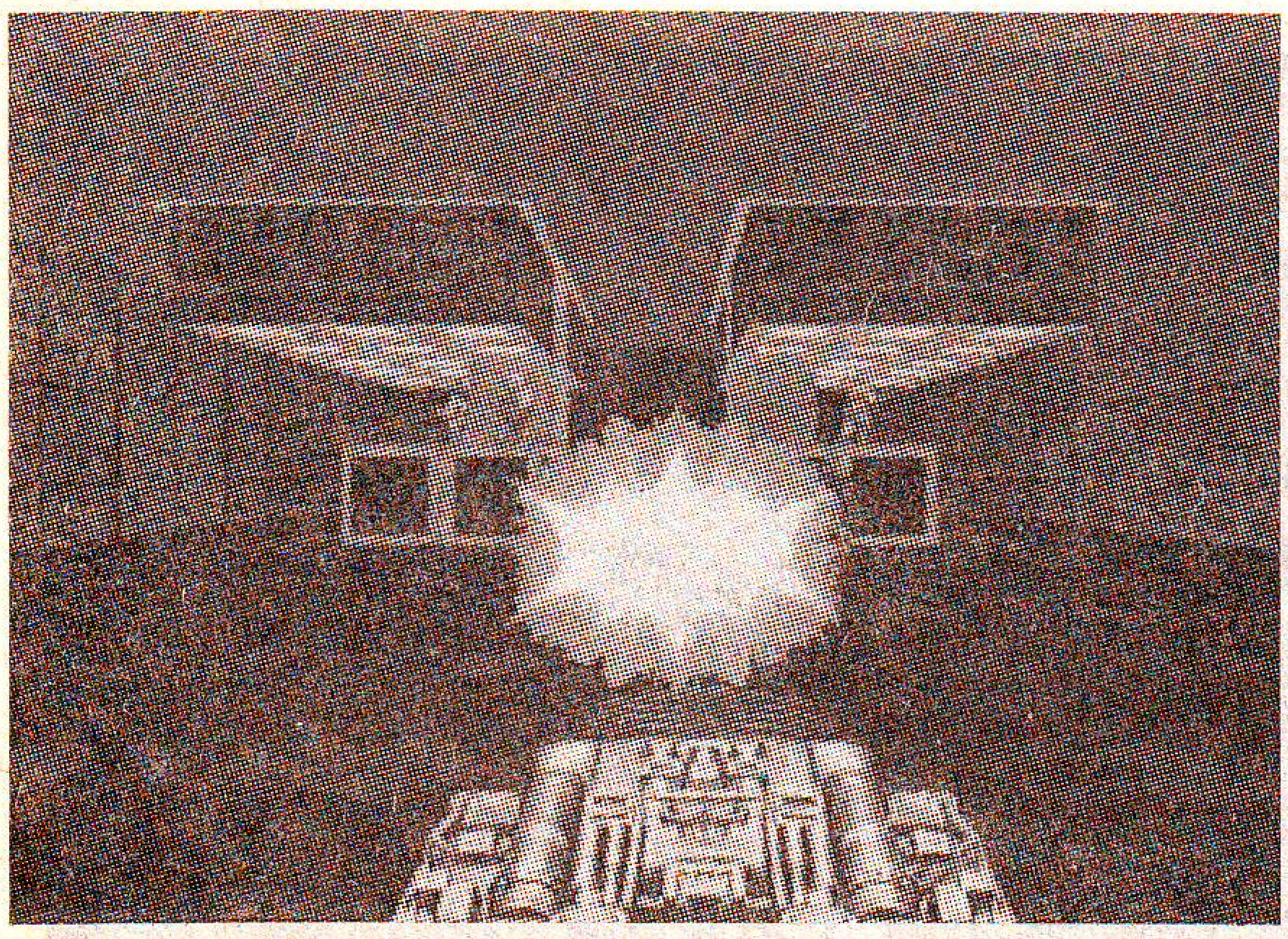
最后是BFG—9000，这是威力最惊人的武器，敌人只要脸冲着你，能够看到那道绿光，必被打得血肉横飞，死得惨不堪言。这是只有高手才能躲避的攻击，但也只有高手才能发出这种攻击，因为它发射超慢，而且敌人当头一枪或一炮，不但会让你负伤，还会把BFG—9000给顶回去，你白扣板机。奉劝，先发射，后瞄准，并且经验不足者只可用它来探路，别妄想伤敌——它还不是你能要得转的呢。

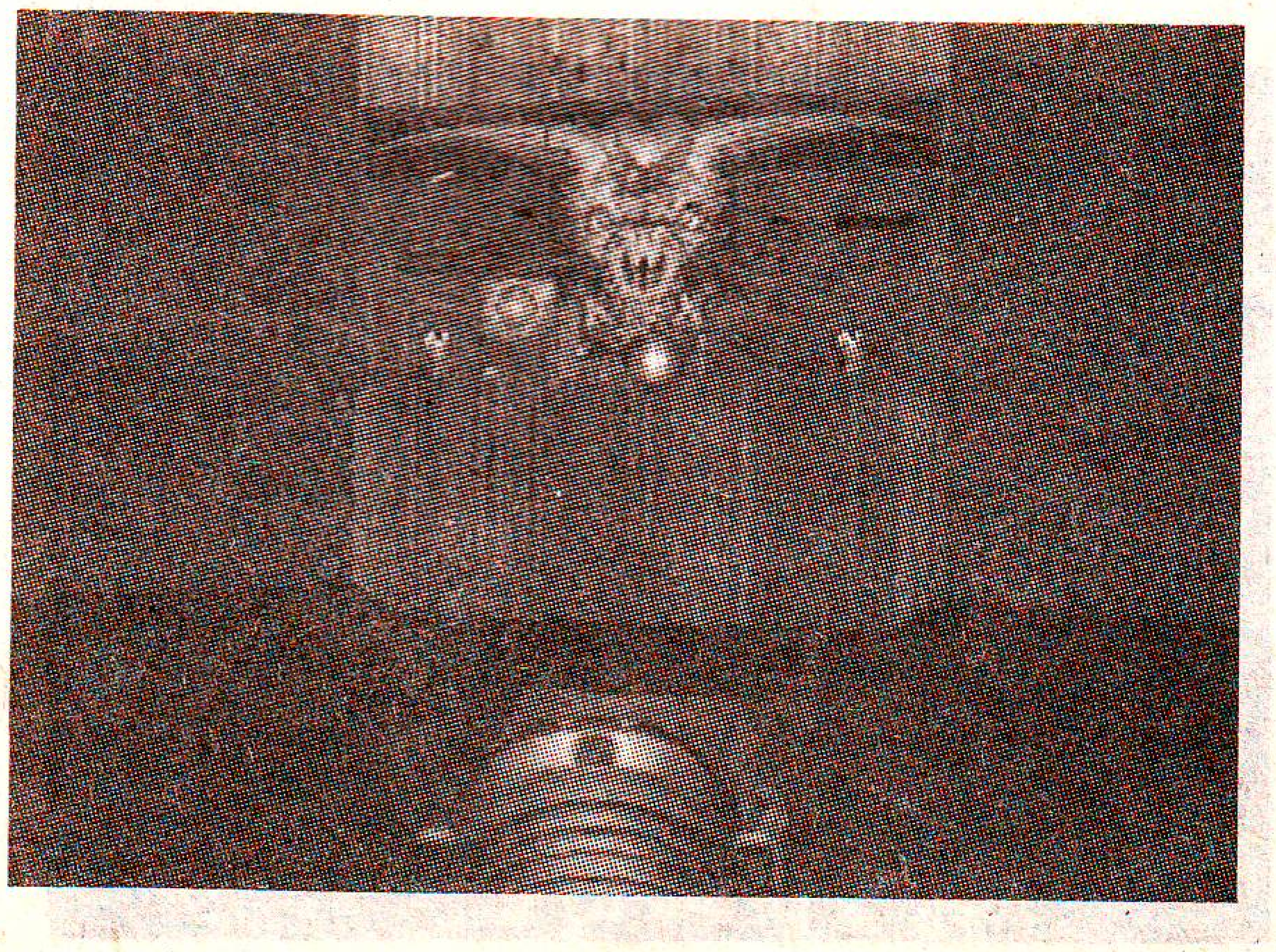
前面说过，对战一定要100%熟悉地形，因为除去BFG—9000可以横扫全屏外，有些地形低处无法攻击高处，有些地形高外无法攻击低处，并无一定之规，全凭经验和对地形的了解程度，才能保证你的性命。

快速移动在对战中极其重要，甚至可以说不会按加速键就不配玩对战DOOM。象闯关那样一步步谨慎前进，步步为营，你会突然看见敌人在面前一闪而过，然后没等转身，你就背后中弹，挂了。切记，前进要加速，后退要加速，转弯和转圈也要加速——当然，这要经过长时间的练习，往往许多新手一味狂奔，结果打枪都失了准头，头也晕了；并且对付这号新人，老手倒可以静止下来，找个掩体放黑枪了，保证百试百灵。就是这样，不经过长时间刻苦的训练就想在对战中杀人如麻，血流成河，你想会怎样呢？

生存，还是毁灭？

毁灭！





玩家流行病
——硬件升级困惑症

文/史莱姆

随着多媒体技术的不断发展，以及PC－GAME玩家对游戏的娱乐性、真实性的要求愈来愈高，许多游戏的制作公司发行的新游戏对硬件要求也愈来愈苛刻这样玩家为了在玩游戏时，能达到良好的效果，只有不断的提升自己的硬件。而硬件发展的速度是很快的，游戏公司又很会把最新硬件的优越性应用到自己的游戏中，制作出声光具佳的游戏来。这些优质游戏无疑激发了玩家们无底洞般的游戏欲望，也因此使玩家对游戏的要求再次LEVEL HP，如此产生了硬件升级－游戏升级－玩家升级－硬件升级的恶性循环。有钱的玩家是在钞票滚滚去中生活的，没钱的玩家则是在痛苦与玩过时游戏中生活的。唉，人真是种贪婪的动物啊。

本文希望以笔者及朋友的经验，来指引高、中、低三档次玩家选择硬件，档次的划分只是以个人观点为定的，仅供参考。(注：原装机不在本文讨论范围之中)

CPU

CPU(Central Processing Unit)或曰中央处理器，乃电脑之心脏与大脑也，(好一句不伦不类的中英文高科技文言文)，CPU档次的高低直接影响到电脑的速度。市场上最快的CPU大概是INTEL公司的Pentium 100(奔腾100)，P6也将面市，但名称未定(用我们习惯的叫法就是686)。但奔腾并不是我推荐给高档玩家的。如果买个奔腾只为玩GAME，也太奢侈了(当然有钱买也不反对)。高档玩家可选择INTEL的$486DX_4100$ CPU，因为该CPU在速度与性能方面与奔腾60或66是差不多的，但价格却远远低于它们。$486DX_266$的CPU曾属于高档CPU，但由于现在DX_4100性能更优，价格却差距不大，因此不列在推荐之内。推荐的品种太多，推荐就失去了意义。中档玩家可选择Cyrix公司的DX_2V80，主频80MHz。该CPU的速度高于INTEL DX_266，但价格几乎是INTEL DX_266的一半，但由于国内许多不法商人的IQ较高，Curix V80 CPU的假货居多，请万万小心。低档次中，笔者认为386已经失去机会。尽管386仍可玩不少GAME，但几乎无前景可言。低档玩家应选用486DX33的CPU，价格低，又有浮点运算器，速度也高于386DX40的两倍，玩60%以上的游戏不成问题。再次提醒玩家，市场上名档CPU假货极多，购买时请自代测试软件与行家同往，减少受骗概率。

主板

读者一定看出本文有关主机部分讨论的是486级的硬件，那主板也是如此。486的主板上通常由CPU底座，内存插槽，扩展槽，CACHE槽，电容，电阻等组成(一通废话)。高档玩家可选择2 in 1的主板即主板与AT卡合一。中档玩家可选用价格在800至1000元之间的主板，其中笔者认为联想QDI的主板在各方面较为出色。低档玩家可选用400～600元之间的主板，性能基本稳定。主板档次较易化分，但有诸多事项请大家注意：一、CPU分为大致3V与5V的，购买主板时应注意是否匹配。二、扩展槽的安排是否合理。也就是VL-BUS槽有几个，ISA槽有几个，以及排列顺序是否满足个人要求。三、内存扩展槽是30线的还是72线。如果你从386升级过来，手上有30线内存，又无法出让，应选用有30线槽的主板。如果你刚买电脑，建议买全部为72线内存槽的主板。四、CACHE大小，即外部缓存，是没有，还是128K、256K或512K。PCI总线由于还不完善，本人也不甚了解，在此不敢妄加定论。关于主板就介绍到这儿。

彩显卡及AT卡

显示卡的好坏在游戏中体现为游戏画面切换及卷屏速度，以及是否能显示高分辨率的图像。AT卡也称IDE卡，控制软驱，硬盘，IDE CD-ROM，鼠标、打印机等等。高档玩家建议选用S3的VL-BUS系列套卡或用ET4000 W32P显示卡加增强IDE卡。S3与ET4000 W32P的速度都很快，但前者优势在WINDOWS环境，后者优势在DOS环境。增强IDE卡是近年来发展出来的。它带给玩家的最大好处是硬盘数据读写快以及可挂接4个IDE硬盘(包括IDE CD-ROM)中档玩家可选用TRIDENT 9440显示卡及普通的VL-BUS的IDE卡。效果虽不及高档的选择，但绝不会让玩家失望。低档玩家只有选用TRIDENT 8900C的显示卡及普通AT卡，尽管有时能令您感到大失所望，但它们必竟让机器运转起来了。

内存

大量的空余内存可以使游戏有更好的声光效果，也可使游戏运行更加流畅。高档玩家应备有16M内存，因为现在游戏要求最高的是8M内存，多了的内存可用来做缓冲。这样一来对硬件再苛刻的游戏也能顺畅的运行。中档玩家必本8M内存，因为要想能玩所有的游戏，就必需8M内存。低档玩家无论如何应有4M内存。有4M内存大概可玩70～80%的游戏，不到4M内存大概只能玩50%不到的游戏了。

声霸卡

选购声霸卡前，您必须确定要用它来干什么?只用来通常放音录音还可以。要用来作曲，别想了。有名的Genaral MIDI，Roland，PAS16，Gravis UltraSound等卡

道高一尺，魔高一丈

——几种游戏修改工具的比较

文/史莱姆

本文仅献给英勇的，一次又一次地死去（在游戏中），吃一堑但不长一智的令人敬佩的PC-GAME玩家。

——作者

以上纯粹是玩笑话。不过这也是游戏玩家们最为头痛的事情。不过电脑玩家比较有福气，现在流行的修改工具大约有六、七种。如果这些修改工具全搞到手的话，大概没有什么游戏可以幸免。由于本人最近看到《软件报》上有人登出出售GB 5.0(GAME BUSTER 5.0版)的虚假广告，又有许多人仍然不会使用GB4，在到处求救，于是想起写篇文章向大家介绍一下目前真正流行的修改工具是什么。下面，节目开始。

GBP 2.0

全称GAME BUSTER PLUS 2.0。听起来是GB系列的增强版，实际与GB系列毫无关系。GBP 2.0是一帮自称“雄中PC族”的台湾高中生所作。GBP大概是此类工具中功能最弱的了，只能做一般的高阶分析，可修改数值，锁定地址等。但GBP也有它的特色，就是短小精悍，一般只占常规内存11.8K。如果Load high到UMB(高端内存)，则一点不减少常规内存。由于GBP键盘拦截能力及屏幕切换能力差，所以GBP适用的游戏很少。这也是GBP鲜为人知的原因。

GB4(游戏克星4)

GB系列是台湾一个叫何政修的人编写，由精讯公司代理发行的。GB4大概是国内玩家认识得最早，使用人数最多的工具了。因为在此从前国内似乎只有一个不太好用的GB3。GB4提供了地址分析，地址锁定，地址修改以及地址跟踪等功能，还有魔术屏幕，定义按键，支持鼠标，存储游戏等强大的功能。在内存方面，GB4表现的也还不错。如果有XMS，它只占11K常规内存。可惜的是GB4不能Load high，而且如果有EMS的话，GB4有

在国内几乎见不到。国内只能见到新加坡CREATIVE公司的Sound Blaster系列(简称SB)以及N种兼容产品(不要怀疑，N代表一个很大的未知数)，而我也只能推荐其中几种，高档玩家推荐使用SB16 MultiCD外加一块Wavetable子卡。SB16的兼容性还是不错的，音色也比较理想，加以Wavetable子卡就可以听到MIDI效果的音源。尽管CREATIVE公司推出了号称更先进的SB AWE32卡，但实际效果并不理想。而且它的大堆驱动程序占满的你的内存，让你几乎玩不成游戏。所以本人不推荐SB AWE32。中档玩家可购买SB 16 Value或SB Pro SB16 Value可说是SB16 MultiCD的廉价版，效果差不多，价钱差一半，但兼容性有时不太好。SB Pro是16位接口的8位卡，效果足以满足玩家需要，且比大多数号称16卡的SB兼容卡好的多。低档玩家只有花二百多块买块8位兼容卡，效果谈不上了，但出声是绝对可以的。

CD-ROM

其实CD-ROM现在已经非常普及了。CD-ROM按传输率来分有单速、双倍速、三速、四倍速。传闻六倍速CD-ROM在北京已经出现，是真是假无从考证。单速CD-ROM已被淘汰，市场上已很难见到。三速CD-ROM是双倍至四倍的过渡产品，性能不好，市场上也几乎没有。而双速与四速CD-ROM很是受玩家欢迎的。高档玩家不用说，当然用四倍速的CD-ROM。现在市面上的四速CD-ROM性能都一般，国外那些真正高品质的4速CD-ROM国内根本没有。本人只用过TEAC的四速光驱。速度是没话说啦，虽是AT-BUS(用声霸卡作介面卡)的。但该CD-ROM由于设计的太薄了，散热性能不好，用上几小时就会出错。其它品牌的质量都差不多。中档玩家当然只有选2倍CD-ROM了，尽管速度只有四倍速的1/2，不过它已经完全符合MPC 2的规格了，至于低档玩家，要么不买CD-ROM，要么买一个双倍速CD-ROM，其它别无选择了。CD-ROM的介面一定要注意。现在有SCSI,AT,IDE三种接口的光驱。SCSI介面的光驱在国内不多见，也就没有流行。AT介面的光驱最先进入我国CD-ROM市场，大家都比较熟悉。新近掘起的IDE介面光驱大家都还不太了解。但笔者却极力推荐IDE介面的CD-ROM。首先，在三种介面的同速光驱中作比较，IDE介面的光驱实测结果都高于其它两种介面的光驱。其次，IDE光驱安装简易，只需用双硬盘线将它与硬盘挂接在一块儿即可。即使没有声霸卡也可用。第三，MICROSOFT公司的最新操作系统WINDOWS 95'据称仅直接支持IDE光驱，并可以由CD-ROM引导系统启动。这么多的优点，当然应买IDE的CD-ROM啰！

废　话

终于讨论完硬件了。本人心中不免有点不安。原因是本人以往只写新游戏介绍，这次是第一次写有关硬件的文章。本人虽经常接触到硬件，但并不是行家，加上本人学疏才浅，文中难免有不实甚至错误之处，希望读者发现后能来信指正。本文中的物件价值以北京6月份各种硬件报价为基础，仅供参考。

可能很难激活，甚至无法激活。而且尽管它的 TRACE 功能很好，但是却很慢很慢。GB4 在刚发行后，对 80% 左右游戏都还有效。但过了一年多之后，游戏公司纷纷采用保护模式制作游戏，GB4 就变得没有那么好用了。由于这个原因，精讯公司及制作人决定不再推出 GB 的新版本，转而发行另一种更强的工具。也就是说 GB4 是 GB 的最终版本。

SGB 2.1

全称是 SUPER GAMEBUSTER 2.1，作者 RENE REN，不知是何方神圣。名称中虽有 GAME Buster，但与精讯的 GB 系列毫无关系。SGB 在内存占用方面比较出色，常规内存只占 6K，如果 Load high 的话，根本不占常规内存。但有得也有失，SGB 在只有 XMS 的情况下不能驻留。这样一来，对于许多利用 DOS 扩展技术，不允许使用 EMS 的游戏，SGB 就不能用了。SGB 在功能上也有一些优点。其最大的特点是可记录多达 40 条的内存地址，比起 GB4 中少的可怜的记录项可爽多了。SGB 中还设有 DEBUG 功能，不用退出游戏，就可进行 DEBUG 了。而且在每一项功能中都有在线帮助，GB4 中如有此设计，也不会导致到现在还有一大把人不会用的情况了。本人手中的 SGB 2.1 版是 93 年 4 月 1 日的，不知时隔两年，RENE REN 有没有推出新版。

GAMETOOLS

GAMETOOLS 系列工具是香港的黄永健编写的，GAMETOOLS(简称 GT)通常分为 3 个内存环境版：GT 普通版，GT XMS 版，GT EMS 版。普通版及 XMS 版都要占用 60～70K 的常规内存，且不易 Load high，一般游戏在驻留了 GT 后就不能玩了。GT 的 EMS 版虽然可使用 EMS，只占常规内存 11K，但由于 GT 是共享软件，需花很多钱注册才能拿到，所以不及 GB 和 SGB 那么流行。但 GT 真是个好工具，功能强大使它不仅可作为游戏修改工具，还可用来解密及其它软件的除错工作。就笔者手中的 GT3.23X(GT3.23 版的 XMS 版)来说，包括内存分析，硬件断点，内、外部 DEBUG，保留内存，中断显示，现看当前屏幕，恢复键盘与显示，DOS SHELL，强行跳回 DOS，时钟频率，移出内存与更换热键数项大功能，而且比以前版还增加了许多更方便的小功能，如自动记录选取地址，自动修改等等。众多的功能，使 GT 的使用不太简单易学，不过一旦学会了使用，可是一个很厉害的武器。据我所知，很多解密高手都爱用 GT。如果没有汇编语言的基础的话，最好别乱用 GT。

GW

全称 GAME WIZARE(游戏巫师)是加拿大人编写的，目前本人手中最新版为 GW PRO 2.3 版。GW PRO 仅占 10K 内存，并且可以 Load high。GW 被称为是专门对付 DOS EXTENDER 的游戏。(普通游戏当然也行)情况基本属实，但还是有不少游戏不行。GW 的功能也比较多，除一般的寻址、改址外，另有三个很新鲜的功能。文件阅读器：您或许有机会得到一些英文的文本攻略，但手边没有打印机，一次次退出游戏又太累，文件阅读器可让你在游戏中直接阅读这些文章。屏幕保护：屏幕保护的功能我想大家都明白，GW 中的保护也是在你长时间思考如何修改时起到保护屏幕的作用。老板键：什么叫老板键？干什么用？喜欢用公司计算机在上班时玩游戏的朋友(不管此举是好是坏，爱玩游戏就是朋友)一定明白。老板键，故名思义就是老板来了时要按的键。此键按下，屏幕会显示你自设的其它屏幕(如客户登记啦，文件编辑器啦等等一切瞒得老板的东西)，直到你输入个人密码，屏幕才会恢复。怎么样，是个福音吧。另外，GW 的寻址功能极强大。寻址方式有高、中、低三阶，寻址范围可以到 16M，甚至是全部内存，可以说是万无一失。另外，GW 的游戏存储功能允许使用者对存档加注释，免得日后忘记。真是很棒的设计。GW 唯一的缺点是不能锁定 EMS 中的地址，希望下一版能改善。

FPE

全称 Fix People Expert(整人专家)。FPE 是精讯放弃开发 GB 后，新推出的强大工具，由台湾李果兆编写。目前最新版为 4.0。FPE 大概是目前最好用的修改工具了。它号称完全支持 DOS/V，DOS EXTENDER 等等(其实对 DOS/V 支援并不好，也许是本人手中的 FPE 4.0 是测试版的缘故)。它也有许多新鲜设计。老板键，虽不能自定屏幕，也无密码，但效果一样好。文本阅读器可以直接阅读中文文本。自带抓图功能，不必另挂其它抓图工具。鼠标激活：游戏设计者为了不让玩家任意修改游戏，通常封住了键盘上许多键的中断，而 FPE 可靠同时按下鼠标左右键激活 FPE，这是修改工具中最大的革新了。介面化设定：通常的工具运行时要加许多参数以加入不同功能，FPE 自有 SETUP 介面，并可存储设定，驻留时使用极为方便。如今 FPE 4.0 正版在台湾已经上场，真希望能早点拿到。

这么多修改工具在手，真的所有游戏都能改吗？否！别的游戏我不清楚，智冠的《魔眼封印》本人就没改成，打得很苦(想想当时一次又次的 LOAD 记录，真是悲壮)直至今日本人也没玩到头(死得太多，没信心了)。哪位大侠知道如何改，请告诉我。自有修改工具以来，玩家就分为修改派与硬拼派。硬拼派的人从来看不起修改派用修改手段打通游戏，修改派从来都笑话硬拼派一次次的战死也打不赢大魔王。谁对呢？不知道。总知一个人有一个人的价值观，只要修改派不去改硬拼派机器里的游戏，硬拼派不去 DELETE 修改派硬盘中的工具就好了。

(下转第 26 页)

史莱姆诊所



文\史莱姆

问：如何配置自己的 CONFIG、SYS 与 AUTOEXEC. BAT？

答：这是电脑初学者最头痛的事。有些人建议用 MS－DOS 中的 MEMMAKER 整理一下。本人认为不好，MEMMAKER 的效果很差，根本不如自己编写的好。下面列出一个比较简单的例子，供参考：

CONFIG. SYS

DEVICE＝C：\DOS\HIMEM. SYS

（DOS6. 2 以上用户可加/MEMTEST：OFF 跳过检测）

DEVICE＝C：\DOS\EMM386. EXE RAM

DEVICEHIGH＝C：\TOOLS\MOUSE. SYS（把一些小驱动放在高端）

BUFFERS＝25

FILBS＝30

DOS＝HIGH

LASTDRIVE＝G（有 CD－ROM 要加此句，但不要设得太大，会占内存）

AUTOEXEC. BAT

@ECHO OFF

PROMPT pg

PATH＝C：\；C：\DOS；C：\PCTOOLS；……（设定路径）

LH C：\DOS\DOSKEY（把一些 TSR 放在高端内存中）

C：\DOS\SMARTDRV 2048（内存 4M 或 4M 以下的建议开机不加 SMARTDRV）

照这样的设定，开机后您的常规内存足以达到 620K 左右，运行一般软件没有问题。

问：游戏《三界谕》中的 12 道迷题答案是什么？

答：《三界谕》是个难度较大的游戏，来电话问的人也很多，现将所有答案公布：

地名栏

【九格迷宫大赛】

宏特罗大陆面积？…………………………… 37964

月有多高？…………………………… 1435

阳光的旅程有多远？…………………………… 48276

日月同出的日子是每年几月？…………………… 13

日月同出的日子在 13 月几日呢？……………… 23

颠覆世界的导火线是犄角事件，发生在亚纪几年？…………………………… 1682

地神巴也的家 …………………………… 1004

虹奇星的体积大概有多大？…………………… 49973

【列之顿城】

【私人保管处，所属人：桑瑞克】

密码…………………………… 39517

【里印卡帝国】

七重山有几丈 …………………………… 83

【马它山】

密码…………………………… 7

【山羊洞】

密码…………………………… 3

【白色洞口】

密码…………………………… 6

【黑色洞口】

密码…………………………… 9

【红色洞口】

密码…………………………… 4

人名栏

【那里】

教堂旁边的窗子设计图蕴藏了自然力量凝聚的时空定位序号是？…………………… 38945

问：学习机中有叫 486、586 的，与电脑的 486、586 一样吗？

答：不一样。电脑中 80486，Pentuin（俗称 586）是不同档的 CPU 的代码。而学习机中的 486、586 之命名从何而来本人不知。学习机厂家有自己的理论，其他杂志也有别的说法。本人认为是厂家利用人们对电脑的不了解与困惑，吸引消费购买的手段，或是由于生产厂家本身对电脑的无知而起的名称。这是个人想法，如有雷同，纯属巧合。

游戏机进化论第四讲

游戏机的音源

特约撰稿人:叶伟

早期的电影是无声的。但这并不意味着早期的电子游戏也是无声的。事实上,电子游戏的感染力来自于两个方面,除了画面效果以外,最重要的便是音响效果。

我们一般把能发出声音的物体叫做"音源",意思就是"声音的源泉"。很明显,音源的好坏决定着音响效果的好坏——比如说,健伍音响的音源(包括音箱、功放等)比半导体收音机好得多,所以它的音响效果也就好得多。

游戏机的音源当然不可能象音响系统那么高级。从成本上考虑,它不能过于昂贵,否则用户难以接受;从形态上考虑,它又必须以模拟音为主,否则难以在卡带上实现。

任天堂八位机用的是PSG音源(程序控制音频振荡器),它是用各种三角波和矩形波相叠合来拟音,因为这种方式较简单,故音质上较令人不满意。

到了16位机时代,游戏机主要用的模拟方式有两种,FM方式和PCM方式。所谓的"FM方式",应该叫做"波形合成拟音"。人们能发出声音、听到声音,都是由于声波的作用。这些声波的形状,就叫做"波形"。不同的声音,形成声波的形状各不相同,只要用专门的机器检测,人们就能够在荧幕上看到这些不同的波形。

既然不同的波形代表了不同的声音,那么只要用机器模拟出相似的波形,不就可以模拟出相似的声音了吗?这种模拟方式,就是"波形合成拟音",也就是"FM方式"。由于它成本低,拟音逼真,所以一直被用在电子琴、电子合成器等电声乐器中。后来,世嘉的MD也采取了这种方式,获得了较好的效果。

但是,用直观的波形拟音,虽然价廉方便,但总不够精细。故而所模拟的声音只是"象",而没有到"是"的地步。为了更加完善拟音效果,人们又开发出一种新的模拟方式——PCM方式(数码合成)。

不过,这种方式对硬件的要求很高。如果还原时"差之毫厘",音色就会"失之千里"。这样的要求,势必导致昂贵的成本。所以,使用"数码合成"方式拟音的一般都是专业系统,或是大型游戏机(因此这种音源也叫"业务用音源")。任天堂的超任也使用了这种方式,但做了一定的简化。

随着次世代机的问世,游戏机开始普遍使用CD来储存游戏程序,游戏机的播音方式也不再是"模拟",而是越来越接近于音响系统了。现在较为流行的方式是利用CD的大容量,将真实的音效灌录在唱片中,这样得到的效果,完全可以达到"发烧友"的要求,在音质方面是无可挑剔的。

当然,有时为了降低软件成本,次世代机也会使用模拟音。所以在这种机型里,常常是"FM方式"、"数码合成方式"的音源都有,以备选择使用(如世嘉的"土星")。可选择的范围大了,效果当然也就更好。

现在的游戏机,不仅在拟音上有所突破,而且在音源数上也大大超前。早期的机种只有8音源(超任)、10音源(MD),如今的机种动辄便是16音源(3DO、NEO·GEO)、24音源(索尼的PS),甚至是32音源(土星)!音源多了,可同时发出的声音也就更多,混响效果便更为出色。在这一点上,除了CD外的普通音源也要相形见绌了!

(WHO IS)

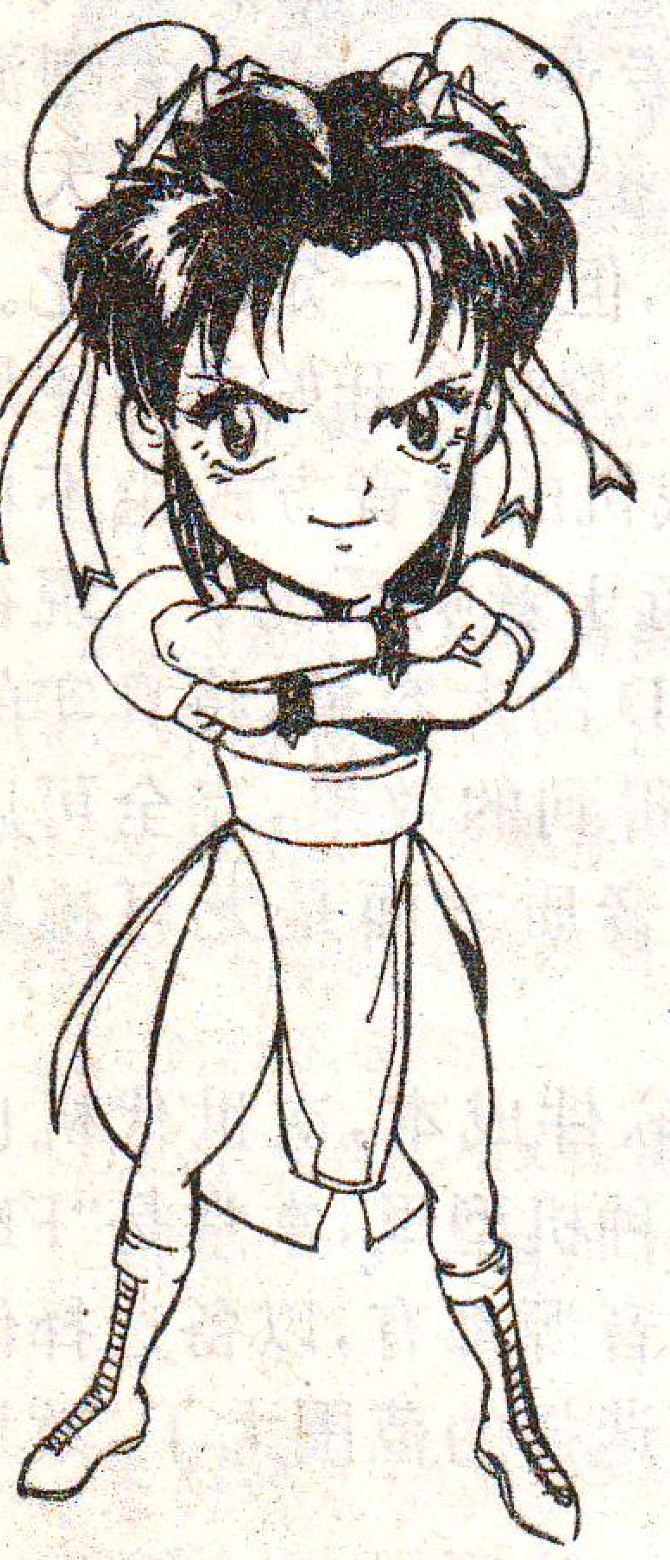
THE QUEEN OF FIGHTERS

——十大女性格斗家

文/ROBOT

“格斗是男性的世界。”曾几何时,这句话已失去了它的正确性。今天的世界上有着越来越多的优秀女子柔道家、摔角手及武道家向人们展示着她们强悍的力量和迷人的丰采。而在 TV Game 的世界中,女性斗士更是必不可少的角色,她们几乎都有迷人的外表,无可挑剔的身材,但崇拜者不要忘记,她们首先是一位格斗家,动人的微笑后面是比男人们毫不逊色更至更加危险冷酷的杀手。否则你真要吃尽了苦头!

春丽 CHUN LI(街头霸王)



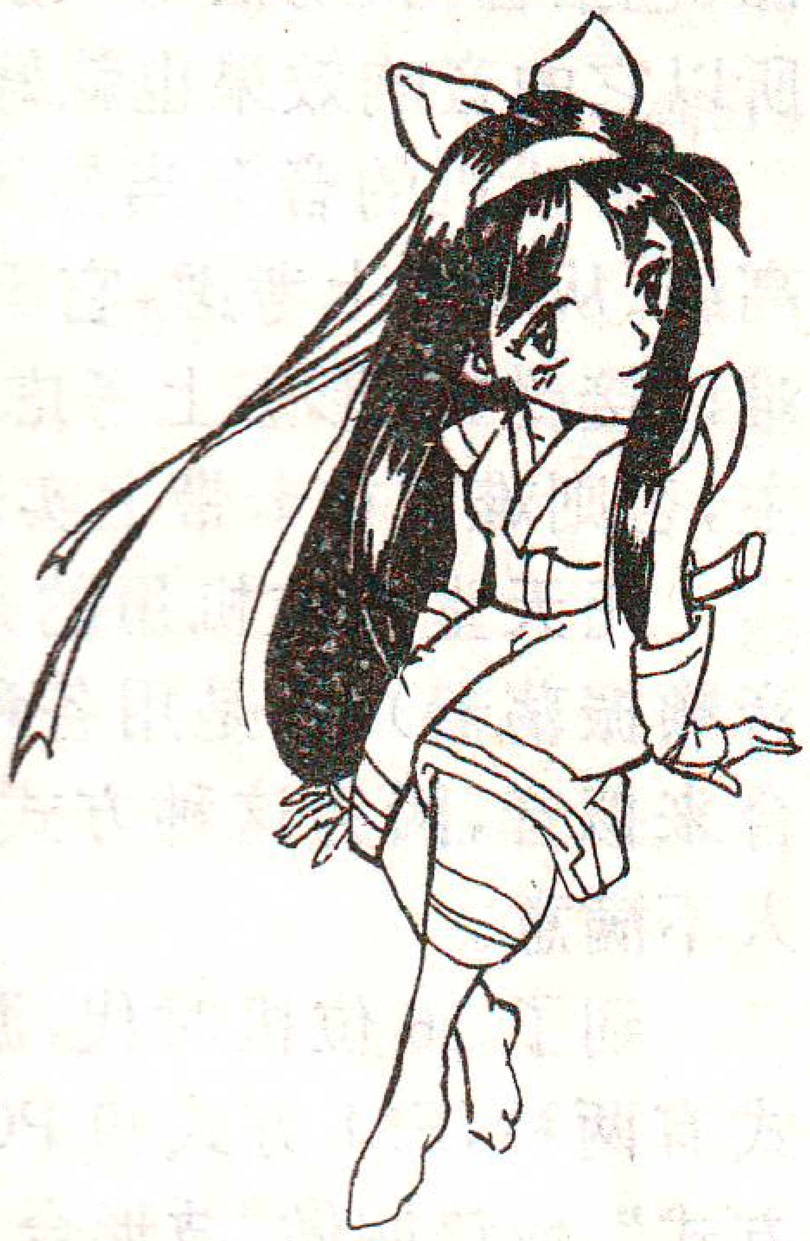
在格斗界大概是资格最老的女性了,百裂踢是她的招牌绝技,很多人几乎忘掉她的刑警身份而将她当做一位职业格斗家看待。但春丽的人气度正面临危机,这种压力来自于新登场的英国皇家特工 CAMMY,对方比她年轻六岁!! 而且动作灵敏身手出众。春丽要怎样去应付逐渐被抢去锋头的局面呢?

不知火·舞 MAI(饿狼传说)



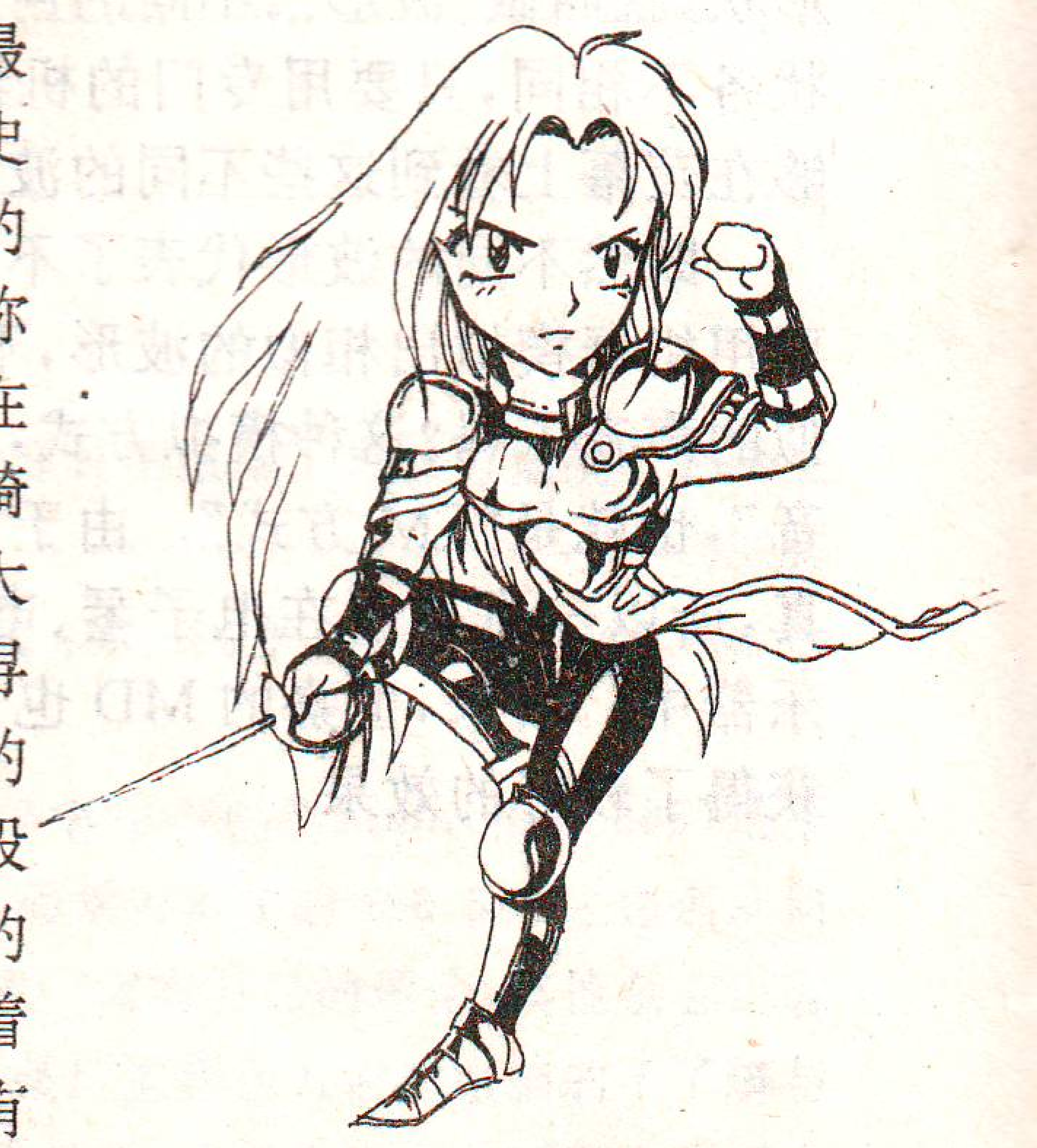
有很多人说她是最漂亮的女斗士。以龙炎舞和花蝶扇等融合忍术的必杀技而著名。许多人都因为其外表而忽视她的实力,结果被她重伤后的超必杀忍蜂“一发 K.O”。除了华丽而致命的必杀技外,她说出“日本一”时的胜利姿式也是受欢迎的原因之一。

娜可露露(侍魂)



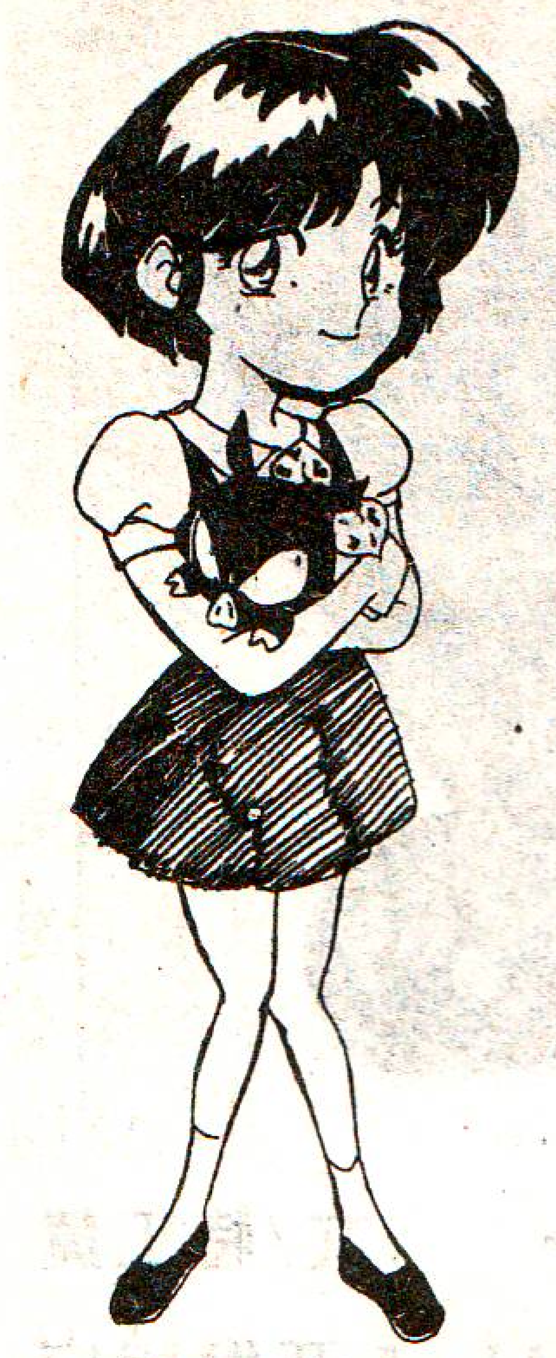
十二武士中年纪最小的角色,带着爱鸟猎鹰 MAMAHAHA 登场的美少女剑士。她是一位活泼开朗,喜爱大自然和野生动物的可爱女孩。见到她的人大概没有不喜欢她的(地震那种无感情的蛮人除外)。她有很多攻击都是借助鹰来完成的,是一个标准的偶像派。

珍妮 JANNE(世界英雄)



中世纪欧洲最强的剑士,也是“史上最强格斗赛”的老资格选手。被称为剑术女皇的她在当时的法国宫庭骑士和贵族中有一大批求者,而珍妮寻找的是比她更强的男性,这也是她投身于历史格斗战的原因之一。她有着动人的声线,所有人都会对她清脆的笑声难以忘怀。

天道茜 AKANE(乱马 1/2)



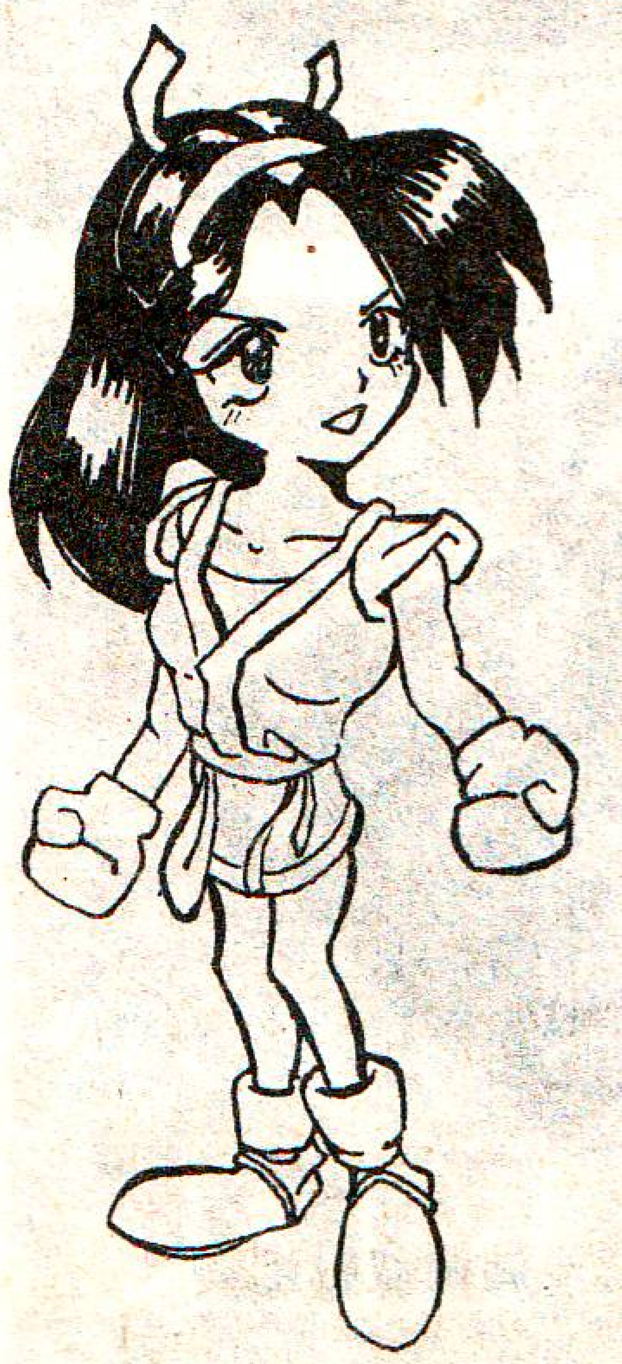
对于小茜的出线曾颇有争议,因为登场的女孩太多,如珊璞、右京、小太刀…在实力及可爱两方面均能与小茜一较高下。不过吗,由于小茜是主角,还是让她出头好啦。

18 号 ANDROID NO. 18(龙珠 Z)



以实力而论,人造人 18 号远远凌驾于本文中所有其他人之上。她的脸上总是带着如雪花一样美丽而冰冷的微笑,是一位高傲的美女。而拥趸们唯一的遗憾是,至今也不知道她作为人类时的姓名。

柳英美 YING MEI(斗士历史)



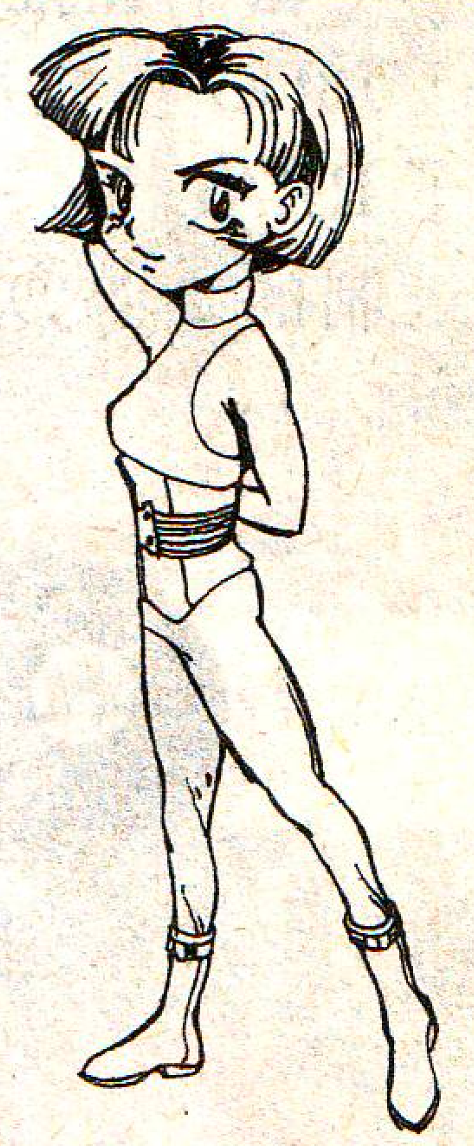
斗士历史的新人物柳英美,较之原先的两位女角要强得多也更漂亮,并且嘉纳亮子年纪太小而刘飞铃又偏大,柳英美正介于两者之间。她学的是跆拳道,那优秀的身材和漂亮的腿法为她赢得了大批支持者。

KING(龙虎之拳)



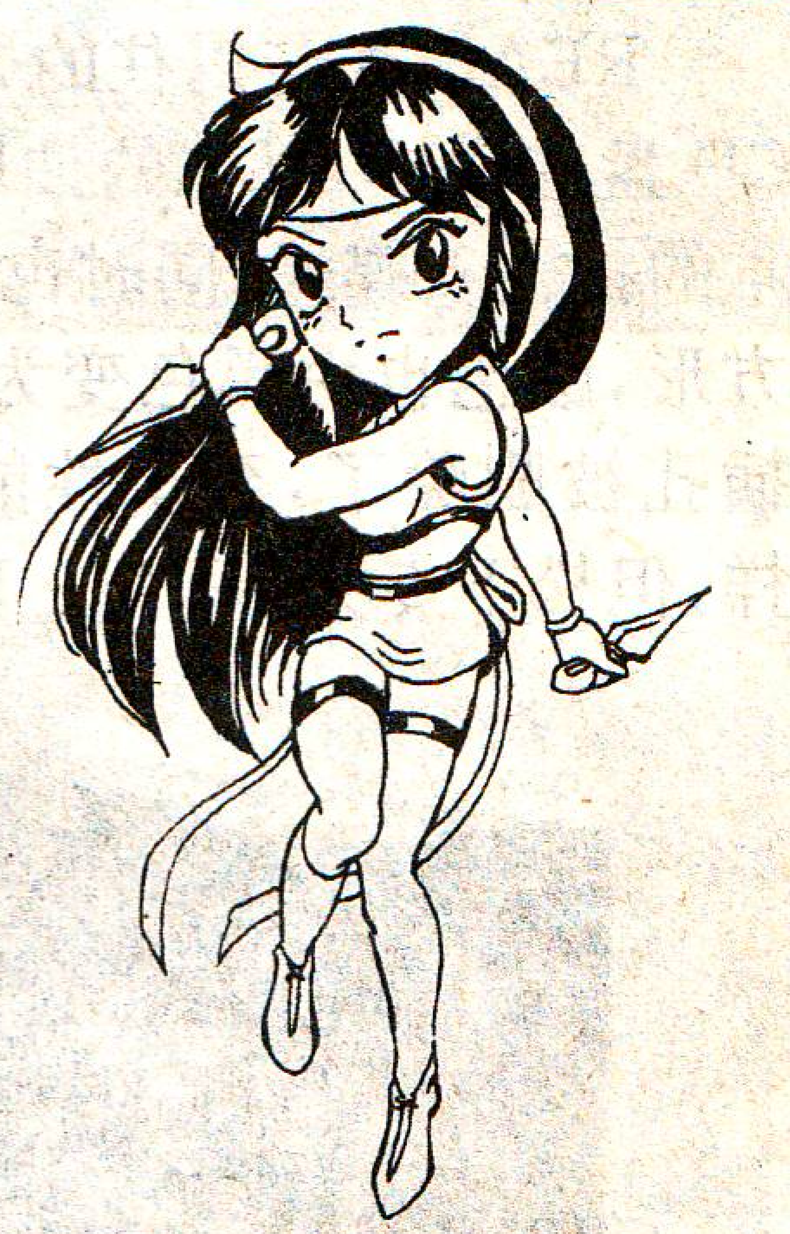
略带邪气,身着男装的泰国拳高手,她的武功全部是腿技。穿上男装除了她坚持的性格使然,更是在于让对手不要以女人看待她!否则就会在她手上大吃苦头。与主角良的妹妹,清纯可爱的百合相比,KING 的实力更加强大,而且她独特的冷酷气质也使得许多人为之心仪。

安妮 ANNIE(豪血寺一族)



战斗时一脸杀气,平常却是个十分可爱的少女。出身名门的安妮身具多种姿态优雅的必杀技,就象她自己的评价“美丽而致命”。在战斗之前,她脸上常会出现一丝一闪即逝的神秘笑容。

琴乃 KINNAI(死亡之舞)



生活在经核火焰洗礼的世界,而对弱肉强食的人群而勇敢地坚持战斗的少女。琴乃是那个时代最强的女战士,在绝望的日子里为了生存和正义而奋斗着,靠战斗来提升级别,她的实力当然首屈一指,而其外型也是无可挑剔的。

各位,看到这里应已对她们有一大致印象,虽然我在写作时有先后之分,但谁是第一还真很难说。相信大家各位支持者。那么,你心中的格斗女王人选确定了吗?

责编:KING

松下 3DO 推陈出新





文/特工黄

松下在推出了 REAL FZ－1 型(即 REAL Ⅰ)3DO 主机后，为了进一步扩大市场，又推出了 REAL FZ－10 型(即 REAL Ⅱ，10 不就是二进制的 2 吗?)3DO 主机及一系列 3DO 周边设备。



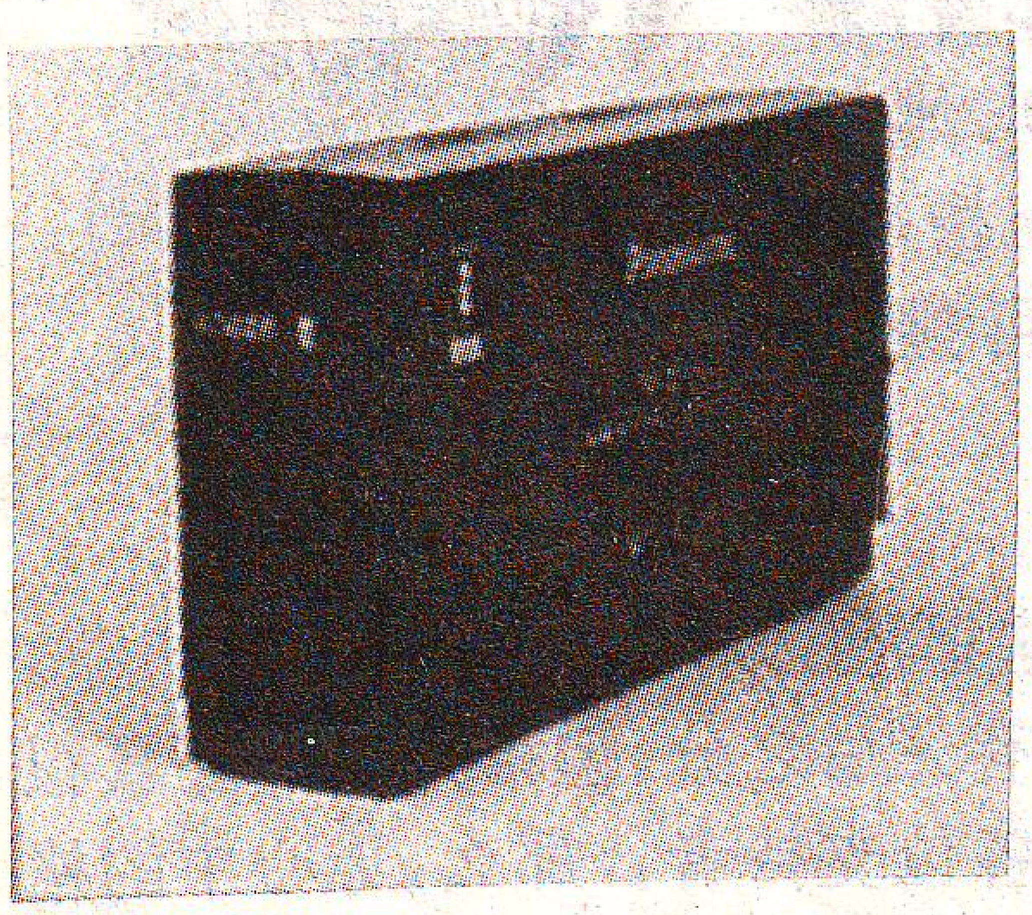
▲3DO 滑鼠可直接与主机接驳，亦可与控制器接驳。

REAL Ⅱ与以往的 REAL Ⅰ最大区别在于 CD 盘的设计，以往的抽屉入碟式改为了较低成本的揭盖入碟式，同时也使机身变成了纤薄的长方形，颜色也由黑色变为了灰色，还有就是耳机插孔被删除了，至于性能与以前的主机基本一样，但松下专为 REAL Ⅰ开发的 VIDEO CD 适配器不再适用了，是否会为 REAL Ⅱ开发相应的适配器还是未知数，故目前 VIDEO CD 的需要与否是购买该型主机的关键。

松下除了上文的 VIDEO CD 适配器外，还开发了一系列周边设备，如 3DO 滑鼠、记忆卡、通讯卡、卡拉 OK 混响机，《超级街霸Ⅱ X》专用手柄及摇杆，还有接驳 IBM－PC 的 3DO BLASTER CARD，使得在电脑上能玩 3DO 游戏，真是确实令人感到了“多媒体”游戏机的丰富内涵。

责编:STAR

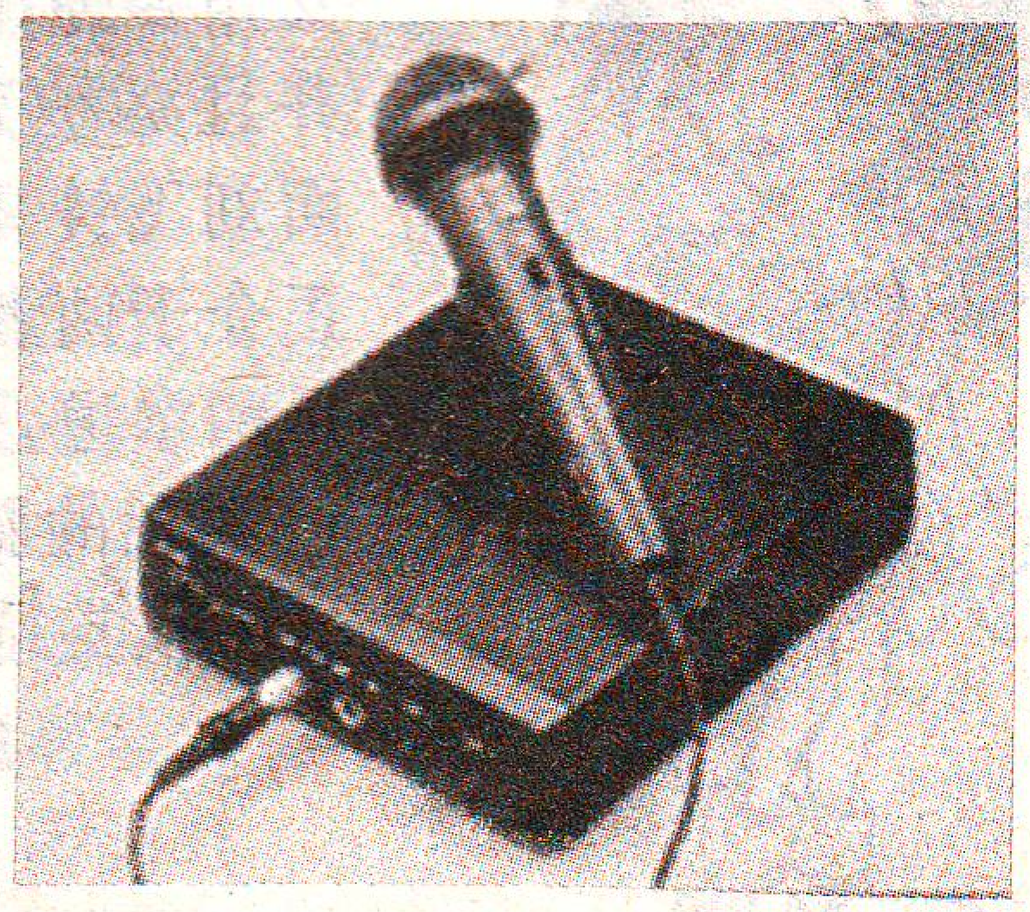




▲装置在主机右边。由于使用 ACADD APTOR，所以必须分开插座。



▲专为《超级街霸Ⅱ、X》开发的控制器。用左手握着手柄来使用。



▲备有混音、回音、声调调教机能。

’95 格斗之王

机种 NEO・GEO	厂商 SNK
类型 ACT	容量 250M

公元 1995 年,全世界的豪强们再次收到了格斗大会“THE KING OF FIGHTERS ’95”的邀请函,而署名者是“R”!? 他难道就是 94 年的格斗赛上在航母上自爆的鲁卡尔・克劳撒吗?会有谁代表美国队参加格斗大会呢? “THE KING OF FIGHTERS ’95”在巨大阴谋笼罩下开幕了……

热斗



▲比上一届多出三名格斗家。



▲又一款 SNK 的力作,战斗画面精彩绝伦!



◀可以从 24 名格斗家中任意组队。



▲新主人公八神庵与上代主人公队中的草薙京有着血缘关系。八神出场的目的何在,真是个谜呀! ▼

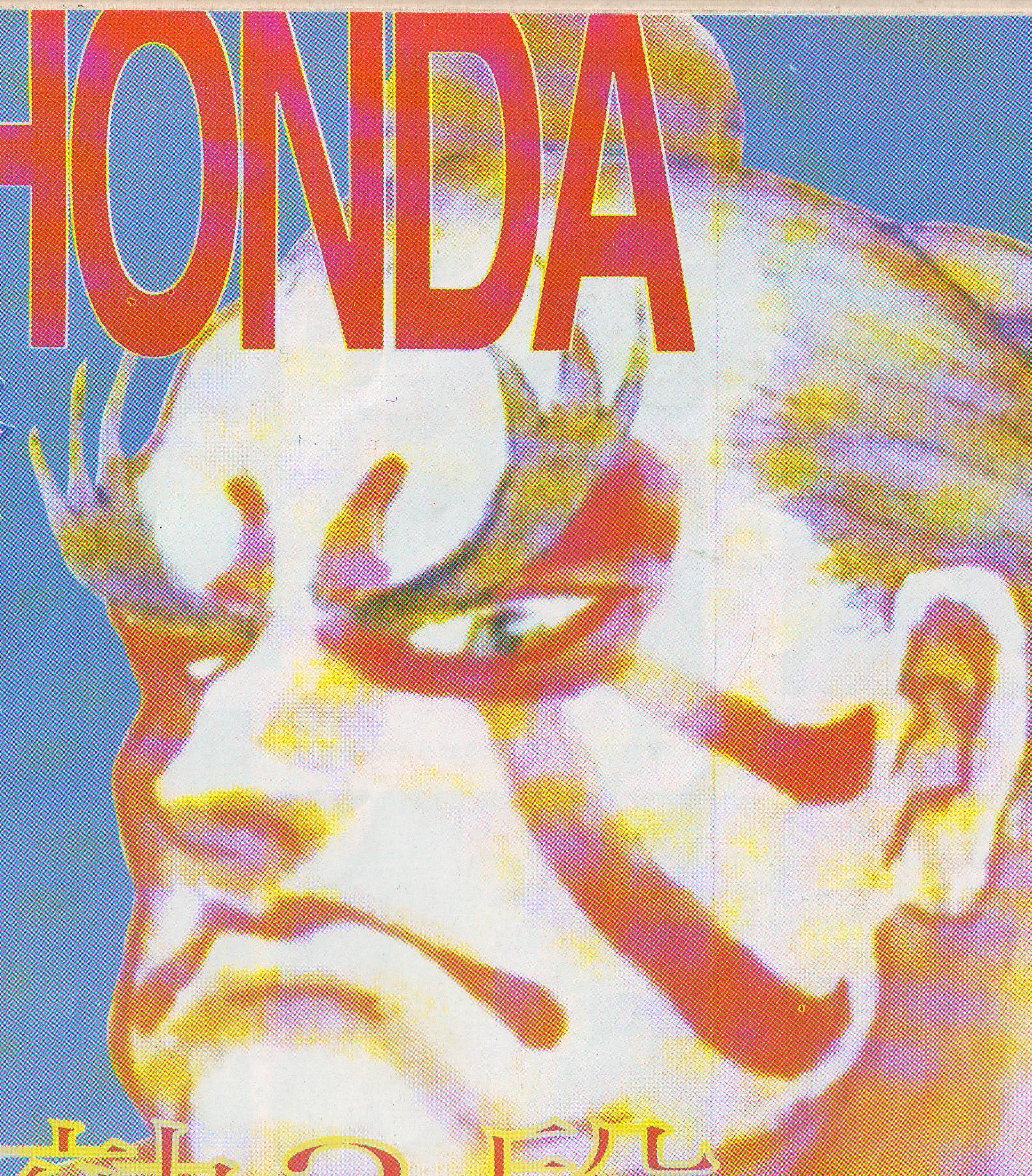


◀每队可以选 3 名自己喜爱的主角。



E.HONDA

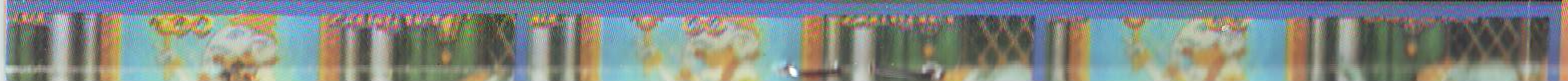
努力は力でごわす。



有効3段

新生キャンセル技によって繰り出す連続技

今回からやっと本田にもキャンセル技が登場して、強力なコンボができるようになった。一撃の確実性を誇るこの連続攻撃は、簡単に言えば、ジャンプ強キックをできるだけ低目に当て、立ち弱キックをだしてすぐに強頭突きというもの。ほかのキャラの連続攻撃よりも比較的出しやすい。本田は気絶させにくいのでチャンスは意外と少ないが、気絶したら迷わずコレを使おう。



前回までのE・本田強力コンボ

今までの本田のコンボというとコレ。強キックだけの3段攻撃と言えば聞こえはいいが、2段目の強キックには威力がまったくない。コンボとしては弱いのにね。



HYPER COMBINATION!

どんな敵にも安定した強さを誇る

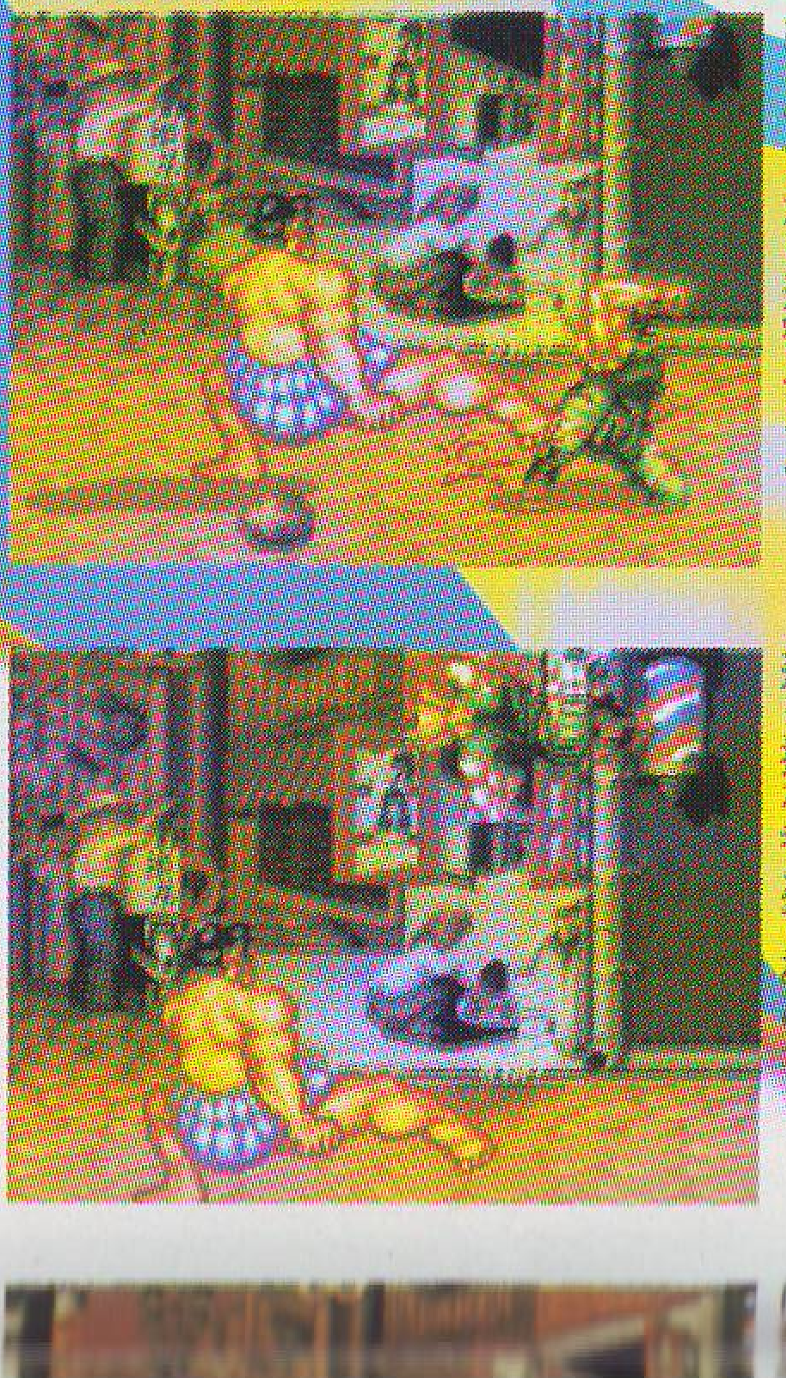


●しゃがみ張り手は敵の足払いなどの攻撃に合わせて使えば打ち勝つこともできる。闘いを有利にすることが大切。

●たとえばザンギエフの跳び込みにはしゃがみ中張り手が有効。敵の跳び込みにはできる限り反応しよう。

●敵のガードが手薄になるときには頭突きで確かなダメージを狙ってみてもいい。意外と返されにくい。

攻めに転じなければならない



●もちろん張り手も混ぜながら、まずは立ち中、強キックをメインに使うことが大事。転ばせてから近寄ること。

●防御に徹していた相手も跳び込みで一発逆転を狙ってくることもある。頭突き以外の返し技を考えておこう。



背後に回ったときの攻めはコレで決まり

有効3段

本田のジャンプ攻撃の中で確実に敵の背後に回りこむことができるのはフライングスモウプレスだけ。敵が転んだり、気絶したときにやってみよう。即座に逆ガードができない人にはかわいそうだが、その後立ち中キックの3段攻撃が入る。また、このあとにしゃがみ強パンチを入れて4段にもなるが、ガードされたら、されないかで様子を見ながら入れるべきだ。

SUPER TECHNIQUE



画面端での恐怖を思い知らせろ

●画面端に追いつめての百裂張り手は足払いで完全に押さえこんでしまうことができる。重宝しよう。

●百裂張り手の弱点は手にダメージ判定があり、そこを狙われることと飛び込みに弱いところだ。弱点克服をめざせ。

●常に頭突きがたまっている状態であれば、相手の動きを完全に押さえられたのならたいしたものだ。

本田のジャンプ攻撃の価値観

●実は飛び道具連打の攻撃に非常に弱いのだ。相手の飛び道具が出る瞬間がわからなくて完敗なんてこともある。

●遠距離戦では本田がどのキャラに対しても圧倒的に不利。いかにして近づくか、または近づかせるかが問題となる。

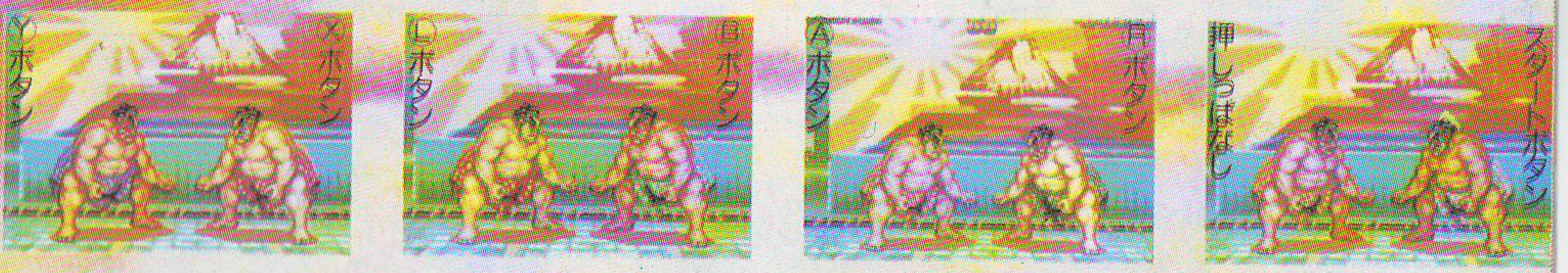
●飛び道具をジャンプ攻撃で返すのは、相手が飛び道具をだすことに絶対の確信があるときのみ。期待はできない。





場合もある

…ルなどのキャラクター…追いつめれば闘いが有…に進められる。こんなとき…めて頭突きが重宝する。



接近戦で粉砕せよ

E.HONDA'S BASIC COMMAND

一見して鈍そうだが、動きの細かさが一番に要求される。破壊力にものを言わせるなんて、いつの時代の話かね!?



スーパー頭突き

←タメ→パンチ

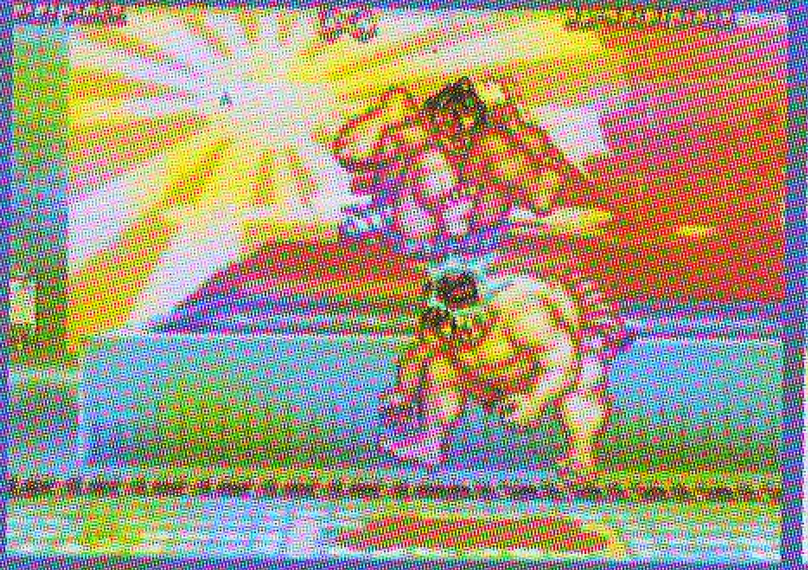
非常に使えるのだが、ガードされると距離が開いてしまう。接近戦に持ち込みたいのなら使ってはならない。



スーパー百貫落とし

↓タメ↑＋キック

変更点は立ちガードでないと防御できなくなったところ。ガードしてもそれほど離れないのでうまく活用したい。



百裂張り手

パンチ連打

この技をいかにうまく使いこなせるかが勝利への鍵。じっくりと研究しみる価値アリの特別な技だ。



さば折り

相手の近くで←か→＋強パンチ

そのまま百裂張り手を出しておけば削って追加ダメージを与えることもできる。つかんだ後のことを考えよう。



俵投げ

相手の近くで←か→＋中パンチ

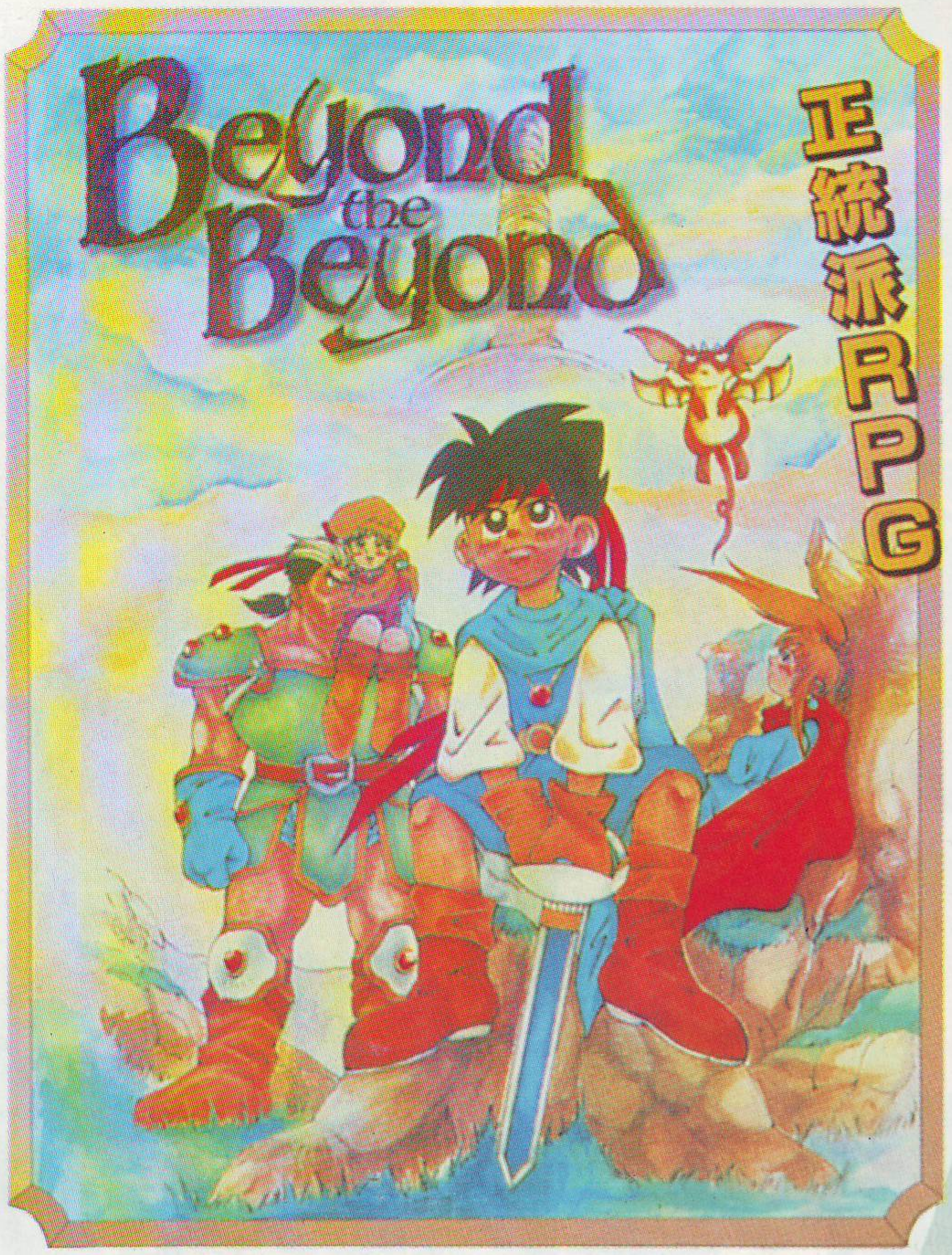
つかみ技と違って確実なダメージを負わせることができる。敵が攻撃してこなくなったときに狙ってみよう。



折檻蹴り

相手の近くで←か→強キック

扱いとしてはさば折りと同じであ… 本田の掴み技はかなりリーチが長いので スキあらばどんどん狙っていこう。



类型 RPG 机种 PS 厂商 SONY 媒体 CD-ROM

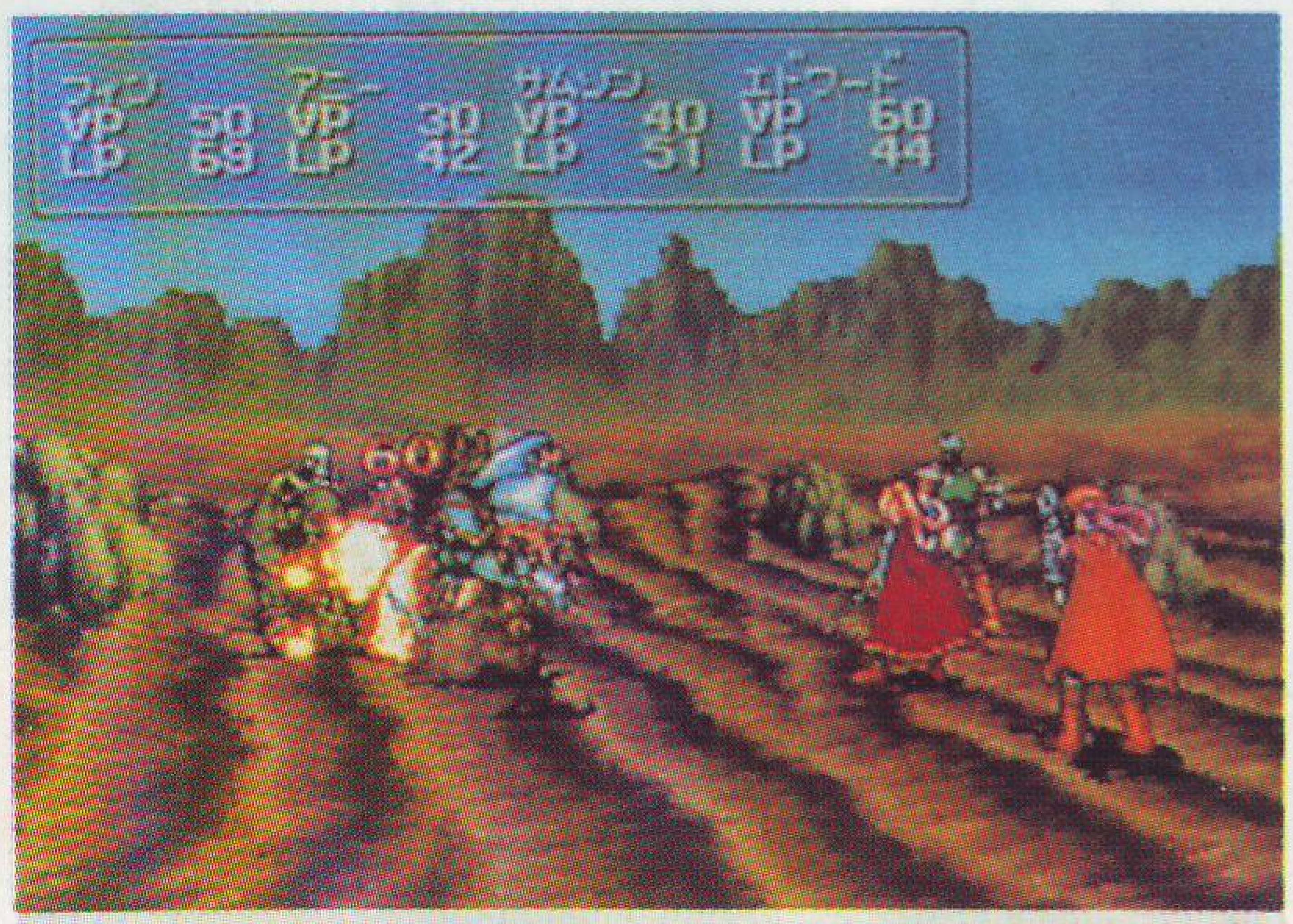
进入三十二位元时代以来，众多玩家都在为缺乏高水准高品质的软体而遗憾。不过，这次对于 PS 的用户是一个天大的喜讯——一个正统派的 RPG 即将登场啦！

剧情、人物……与一般的 RPG 相差不大，照例是一支由勇者、战士、魔法使、精灵等人组成的队伍，为驱散世界上的黑暗势力而旅行的故事。世界设定是中世纪的欧洲，敌人也不外乎什么骷髅、柯普林之类。战斗画面能以 360°回旋变换视角，而且有充满紧迫感的动画来表现人物的动作。

本节目至发稿时仍“发售日未定”，真希望能早日在 PS 亲手玩到。

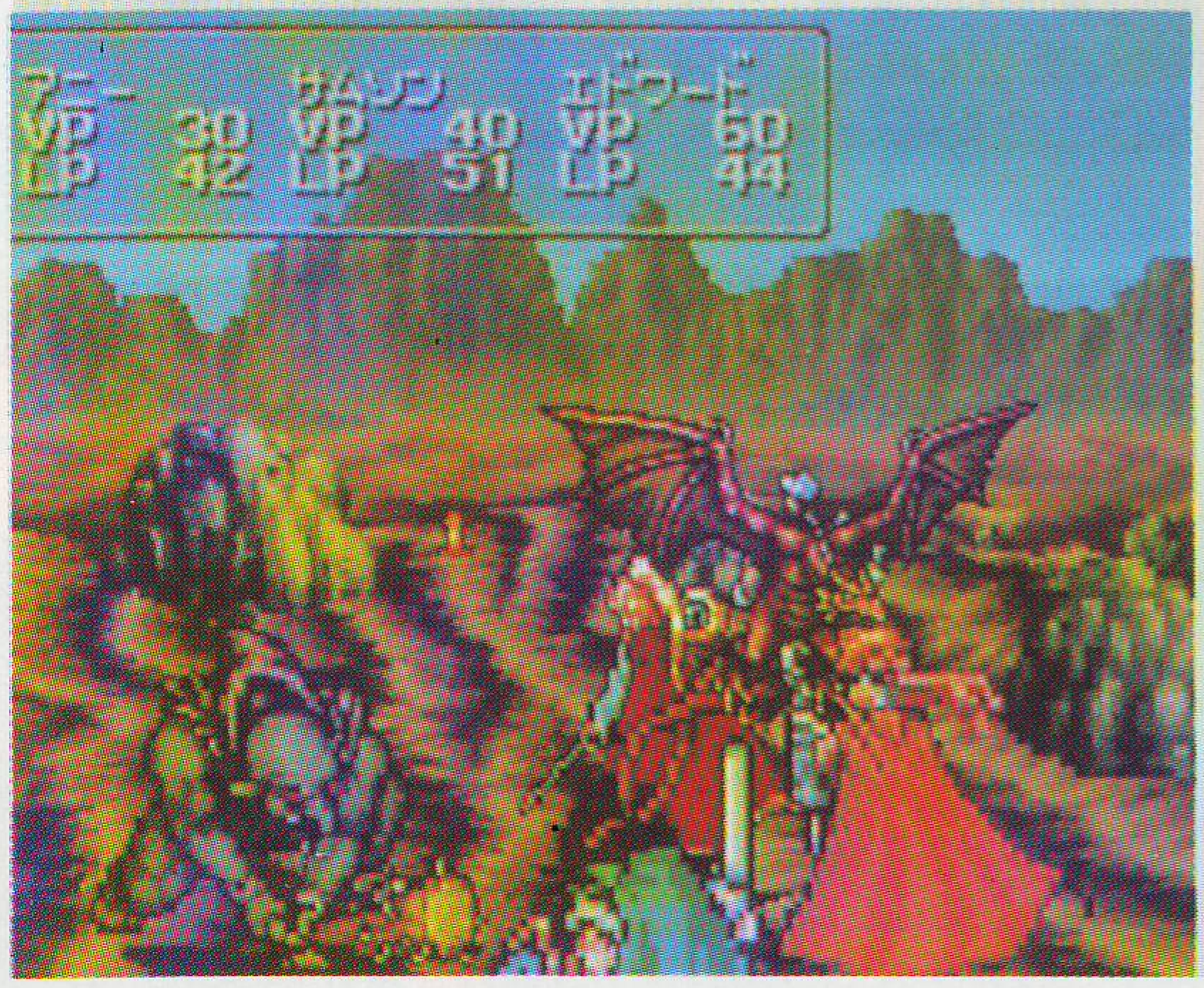


▲战斗时有各种华丽的画面▼



▲“VP”是一种类似于 HP 的新数值





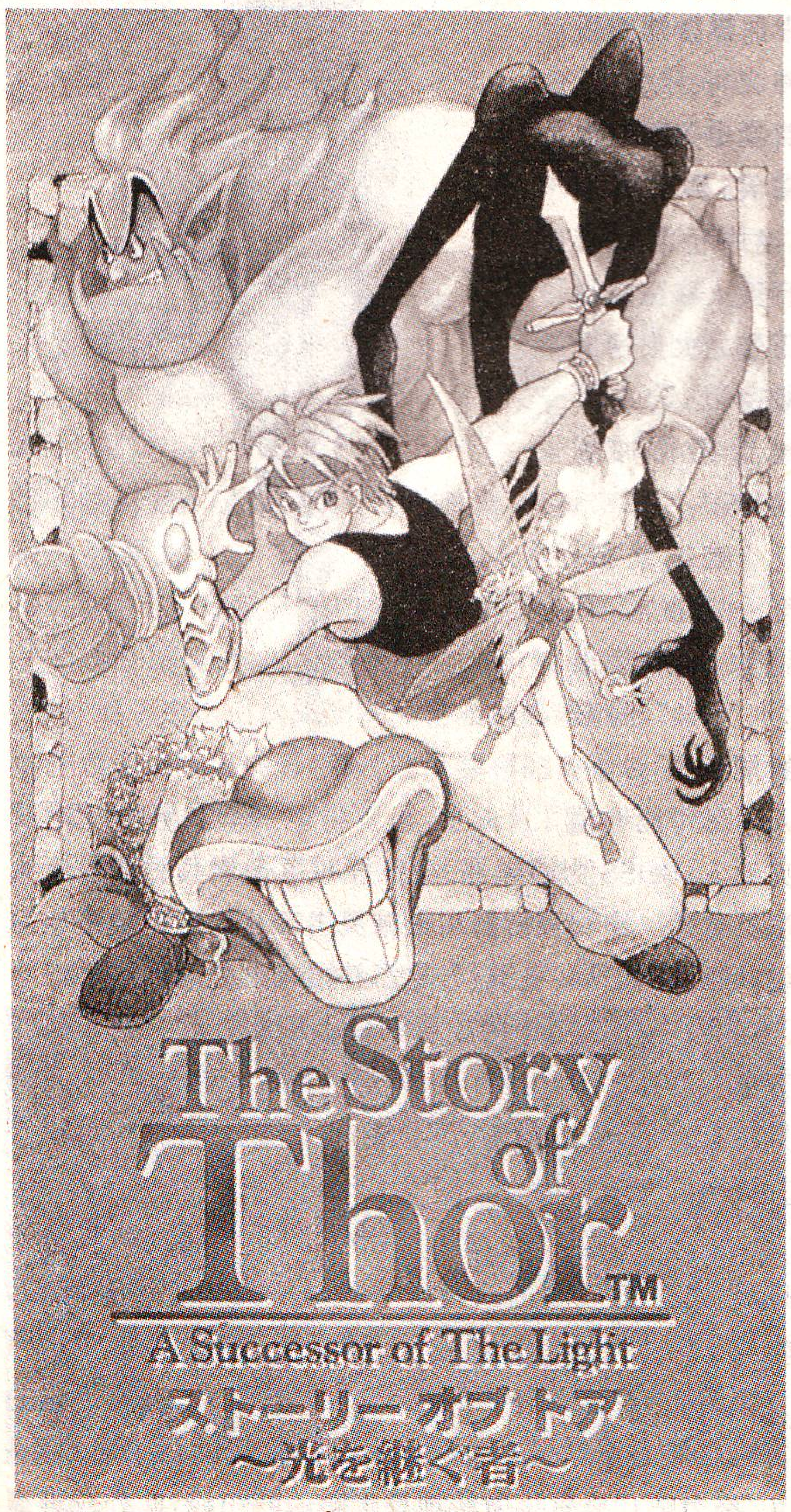
◀似乎是以素早力来决定双方攻击顺序



雷神传说
《光之继承者》
简明攻略篇

文/萧　腾

厂商:SEGA　容量:24M　类型:A·RPG
音效:YUZO KOSHIRO



在次世代游戏机革命之年,以轻松的动作而引起热烈话题的动作 RPG《光之继承者》突破重围,终于发售了。音效由日本著名作曲家(曾参加《格斗四人组》设计)古代祐三设计,较为动听;故事由小川珠里撰写,世嘉公司的白幡都弘和高桥幸生在游戏设计中担任了重要角色。采用 45°俯视画面,令玩家有种身临其境的感觉。

先简单介绍一下各种功能(支持 6 键手柄)

A 键:发射金腕轮神光、召唤精灵及魔法操作。

B 键:攻击键。按住再放手为重斩,连按为双烈腿。

C 键:跳跃键。按住为蹲行,出入低矮洞口。

按方向键一周+B 键:回转火焰斩。

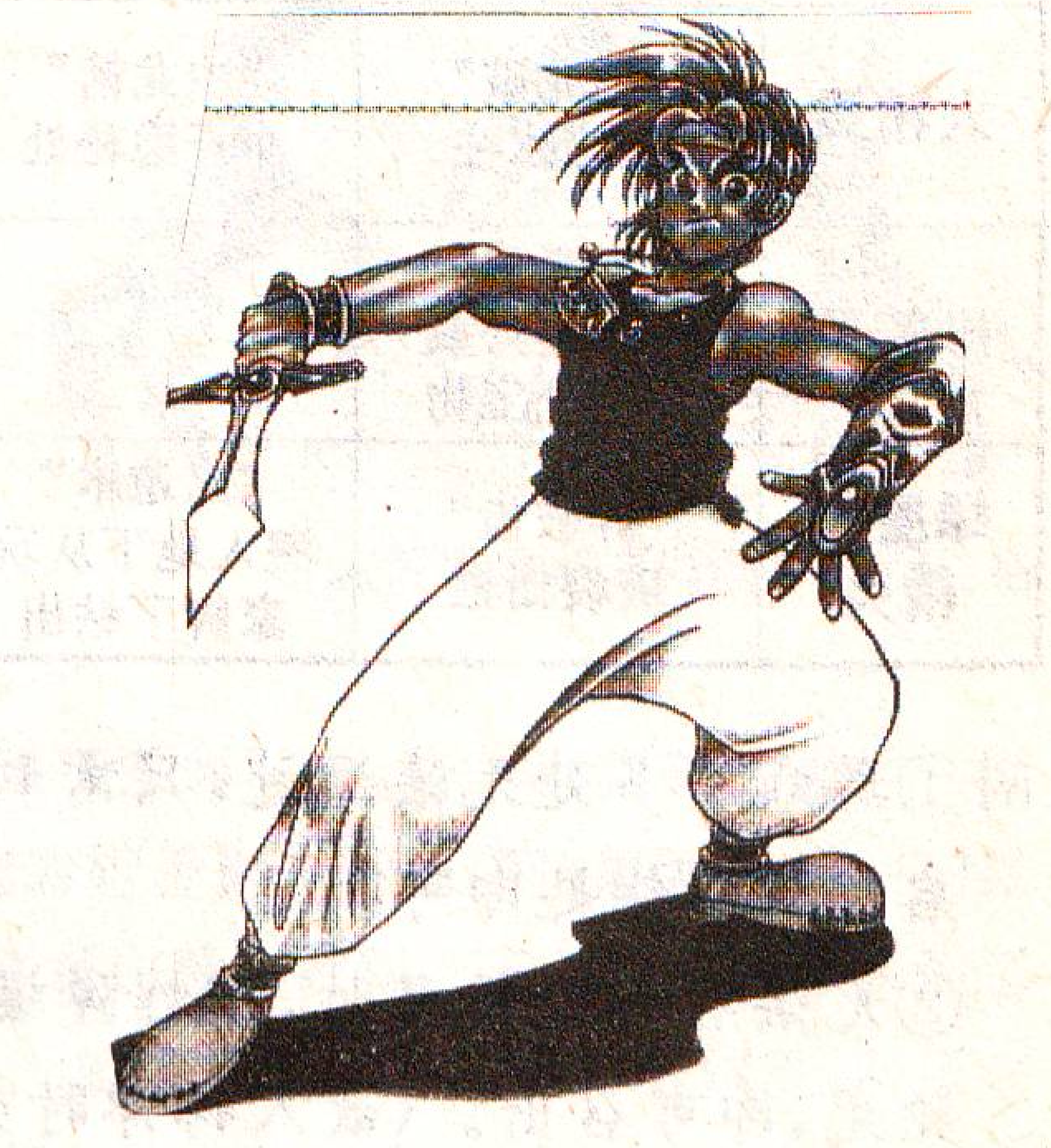
→←→(↑↓↑)+B 键:旋空斩(古烈脚刀?!)连按同一方向两下为冲(退)。(颇似"战斧"。)

A+B+C 键:解除对精灵的召唤。

X 键:地图指示。(图中挂旗处指示玩家去处)

Y 键:武器装备表。

Z 键:宝物装备表。


▲蕴藏斗士之血,神光之继承者—王子努尔


▲传说中的邪神,拥有强大的战斗力

START 键:
- 地图
- 武器装备
- 玩家档案
  - 战斗等级(游戏中的红色心状为加级宝物)
  - 体力(HP)
  - 魔法力(SP 召唤精灵之体力)
  - 杀敌数量
  - 皇族宝物及精灵宝石存贮地
- 道具装备
- 游戏存盘处(SAVE)

游戏中更换武器或添加HP SP及存盘时，用A、C键确定，开始键取消。

★召唤之精灵及用途

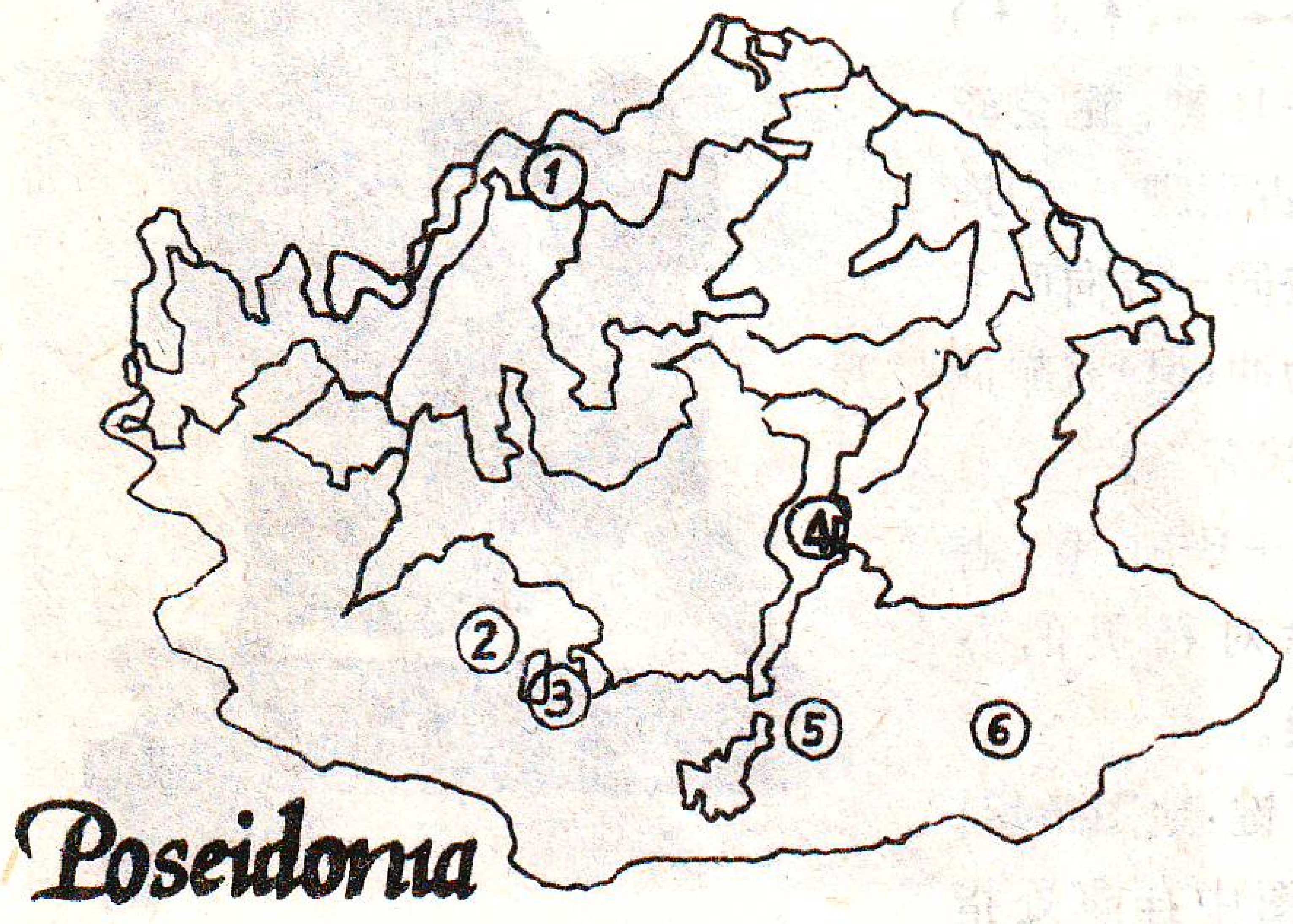
	按Ⓐ一次	按Ⓐ两次	按住再放手
水精灵	"水灵珠" 灭火	"水之圣心" 恢复少量HP值	"水龙暴卷" 削弱敌人HP
火精灵	"焰龙破" 击碎冰柱	"冲龙箭" 冲开隐秘处	"炎弹吼" 大面积轰炸敌人
影精灵	"无影手" 到达远处或取远处宝物		"身外飞身" 灵魂出窍、侦察周围
绿魔兽精灵	"碎破齿" 破裂栅栏	"土遁术" 潜入地下从玩家脚下钻出	"花雾漫天" 使周围敌人速度变慢

附①游戏中多处无法通过，只需利用机关把手开启秘门取钥匙即可。

②无法召唤火精灵时，掷炸弹爆炸时发出金腕轮光，即可召出。(敌人掷弹时亦然)

好了，废话少说(是废话吗?)一起去冒险吧，Let's Go，Just Do It!

冒 险 流 程

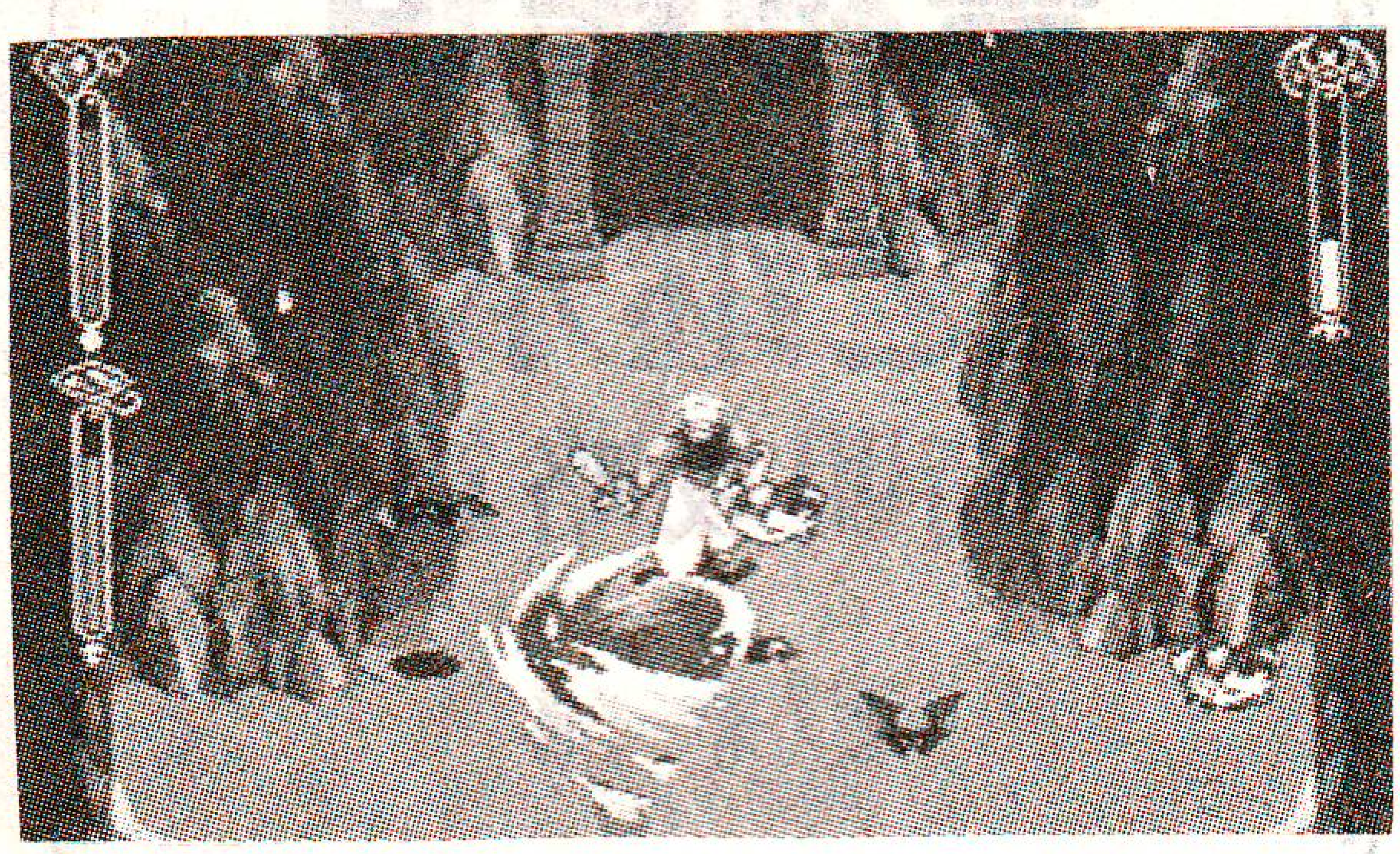


①暗之神殿 ②绿之神殿 ③波赛多尼亚王城
④炎之神殿 ⑤波赛多尼亚村庄 ⑥水之神殿

苍茫的大海中央，由于受到海的恩赐，美丽的大陆"波赛多尼亚"的人们过着幸福的生活。

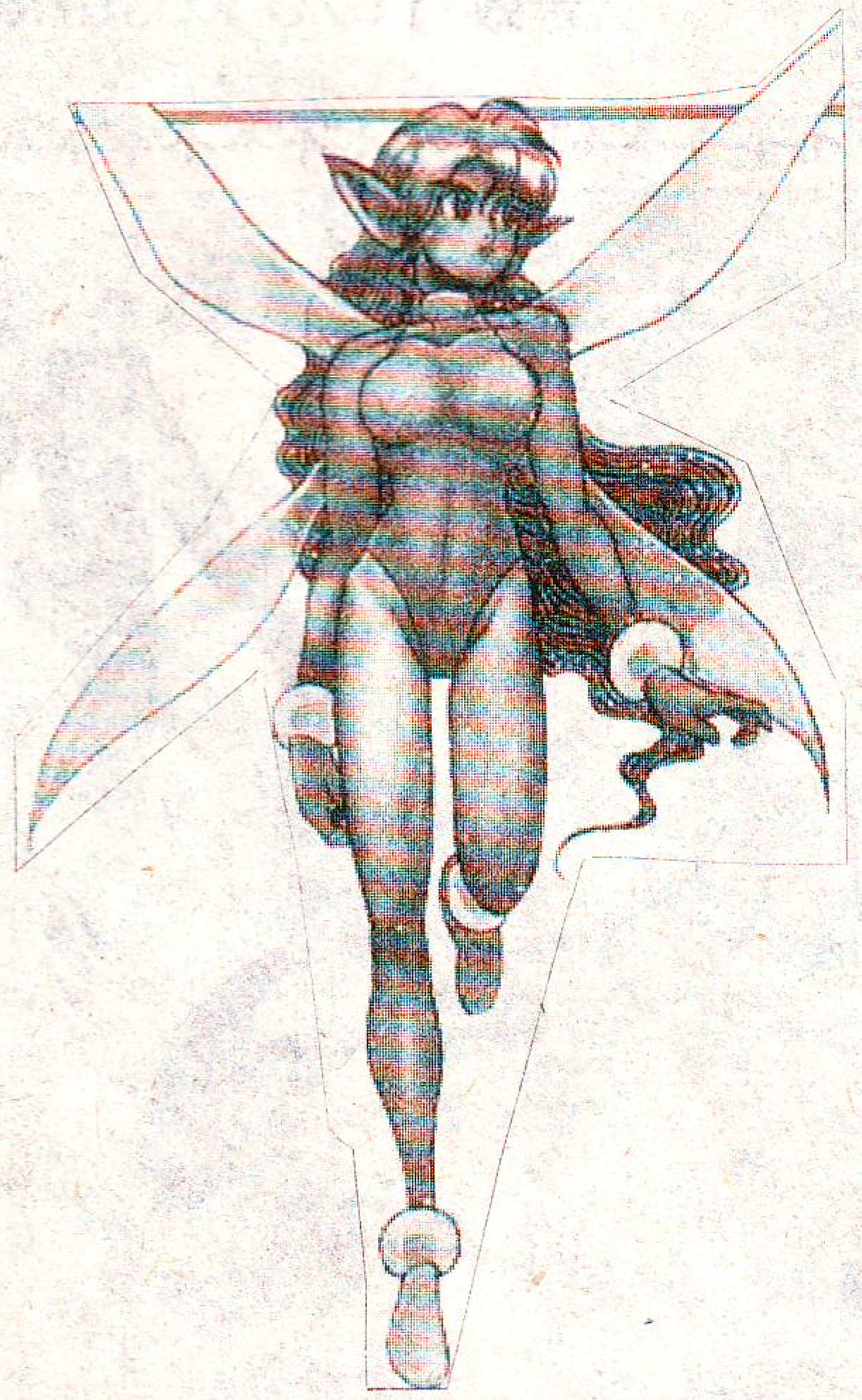
突然有一日，许多年前被雷神封印的银腕轮魔人复活了，企图称霸于人界与精灵界，王子努尔佩戴传说中雷神赐的金之腕轮成为"光之继承者"，寻找被魔人封印的神之四精灵，为寻回魔人掠走的银腕轮，维护正义，拯救自己的王国开始了前所未有的战斗！

王子行动了！打败不堪一击的魔兽兵团后来到长老的部屋，被告知速回王宫，一路斩杀至王宫，年迈的父皇将水神殿红门的钥匙交给了王子，公主给哥哥加满了HP。努尔去宫中东部秘室中可参看三本"秘剑术"(并非必杀技!)。



▲"水龙暴卷"的威力能看出来吗?

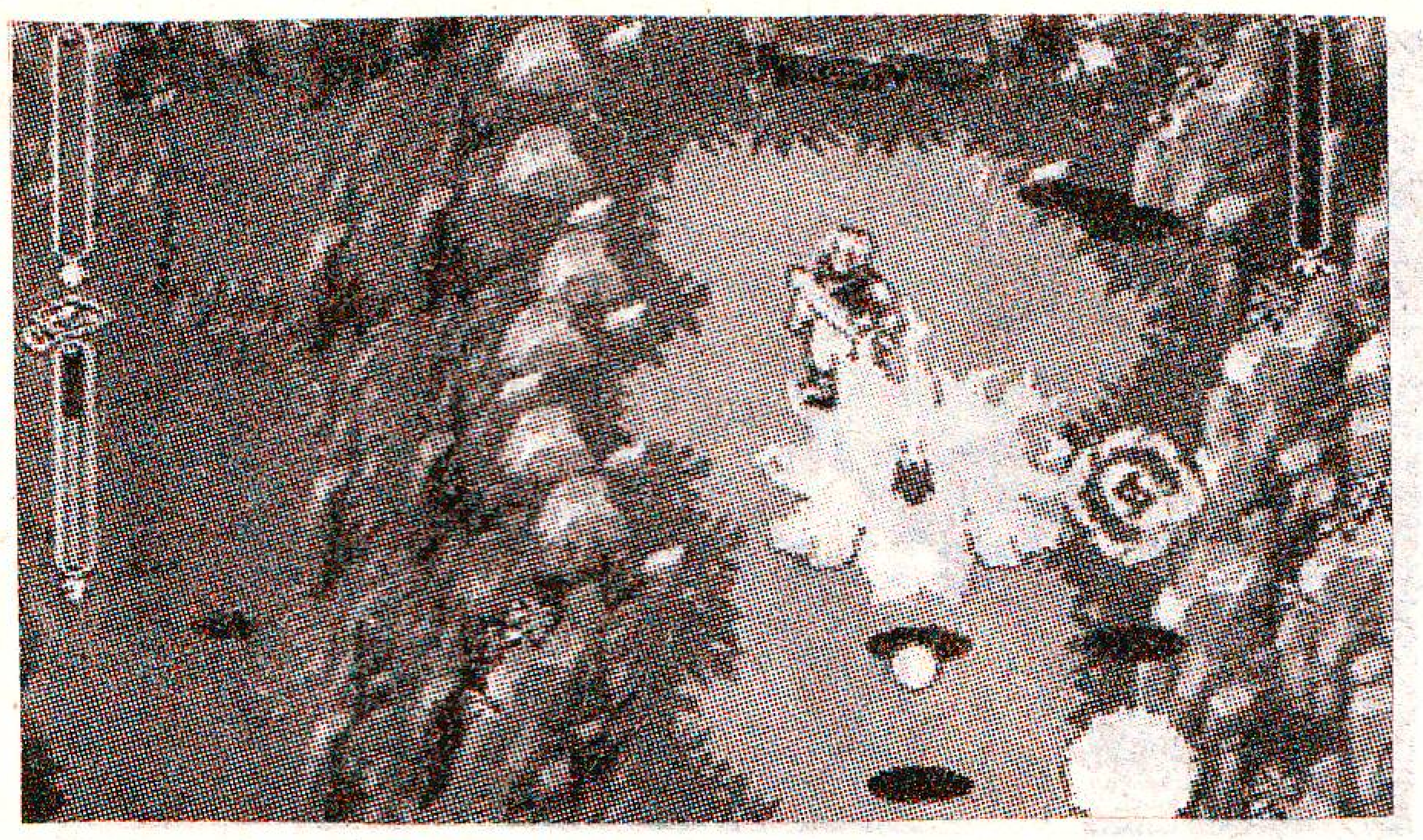
刻不容缓，王子向东直杀入水神殿，消灭硕大的毒蟹怪后用神光冲射水晶，召唤出美丽的水精灵，再度回宫(途中桥洞可蹲行灭火取宝)。国王告之火炎精灵藏身处，公主再次为兄长加满HP、SP。



▲深居于水中的天使

继续北行，至一瀑布前，利用水精灵发出"水灵珠"，隐蔽的洞门开启了，入洞尽可能地消灭敌人，BOSS为暗黑邪龙，抓好时机击毙其后即揭开火精灵封印。出洞去桥洞用火精灵击碎冰柱后取得皇族宝物，回王宫参见父皇，被告之水神殿东北处有异物……十万火急，王子马不停蹄走至该处击碎冰柱后又是一路狂奔至一艘巨船上，与传说中的银腕轮使者碰面了，杀死两只飞行兽后，使者遁走，背景奏起雄壮音乐，王子乘小舟直抵另处大陆……

走入石洞又是征战不止，利用火精灵将门旁灯台点燃，再与形象丑陋的蛮石巨怪决战后出洞至另处宫殿。Go on Fighting，取得钥匙后开启一道红门，再次斩杀两只飞兽，这时父皇苍老的声音在耳边回荡，"北面山巅的神殿废墟是影精灵栖息的地方——险恶的西火山口，皇儿，努力吧!"努尔抖擞精神登上险峻的山峰，此处较难通



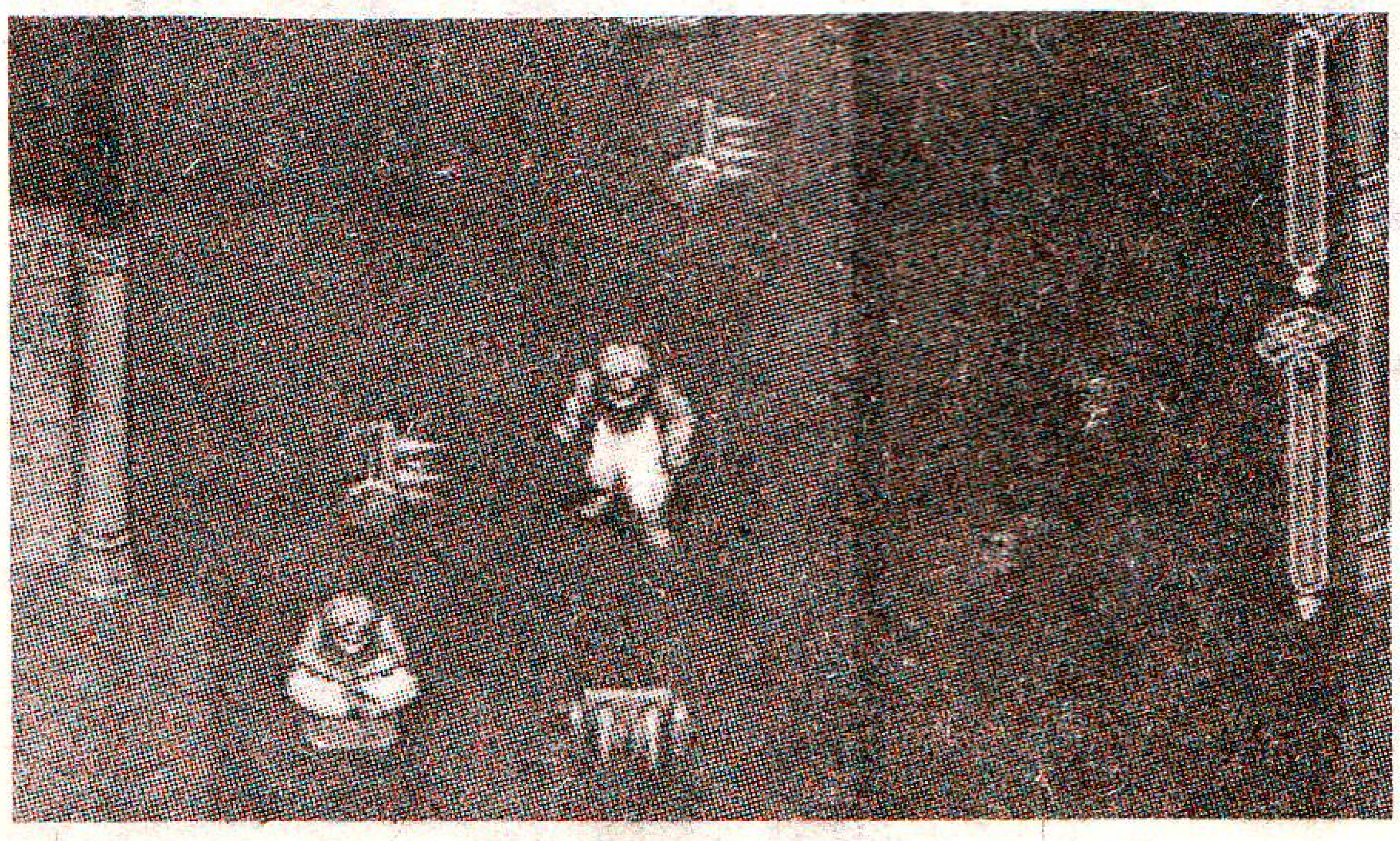
▲“炎弹凪”的 LIVE 画面



▲仁义之心，火之战神

过(记住要用火精灵点燃柴堆)。尽头阴险神秘的银腕轮使者又出现了，咒法施出，王子直落千丈至暗之神殿，庞大的妖蛇紧追不舍，用长剑力斩，终于成功，取得精美的皇族首饰后，找寻地面上星状发亮的金属刺——时空锁钥，用神光打开它进入时空隧道，又回到废墟，继续寻找锁钥进入隧道直至开阔的草地，直奔山洞而去，否则敌人会杀之不尽，妖火从天而降，洞内巫师不断袭击王子。此处尽可能取得箱中宝物，以迎接更艰巨的战斗！王子要选好跳落之地，几番周折，(一定要将此处敌人消灭干净)终于走出山洞来到深渊密布的熔岩地带，此时一定要注意先去踩机关石，跳过四处漂移的砖台，反复几次要回刚才走过的地方取得钥匙，走入红门消灭 BOSS——赤焰魔龙后召唤出了影之化身——影精灵……

天上降下不计其数的暴焰球。快跑吧！利用影精灵来回攀援不可及之处，多次通过时光隧道，终于来到面临绝壁的高崖，一位隐居的老者告诉王子银腕轮使者实际上是被魔人咒法控制的王子的姐姐，也就是十多年前失踪的大公主，交给王子皇族首饰后努尔再次通过隧道回到西海岸，一路风尘回到被兽兵占领的王城……



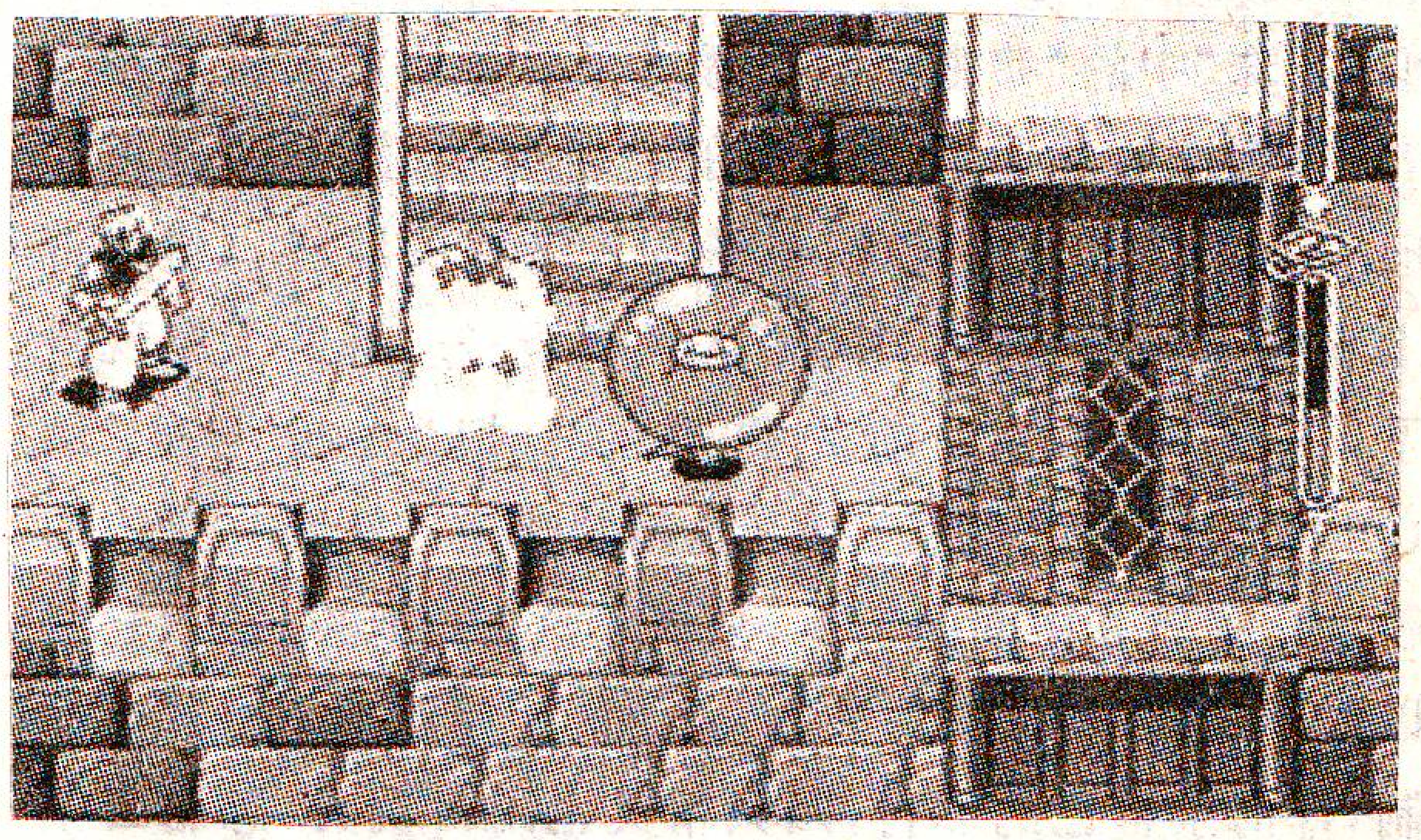
▶“身外飞身”——幽助的灵魂出窍？



▲沉着冷静诡异的“忍者”性格

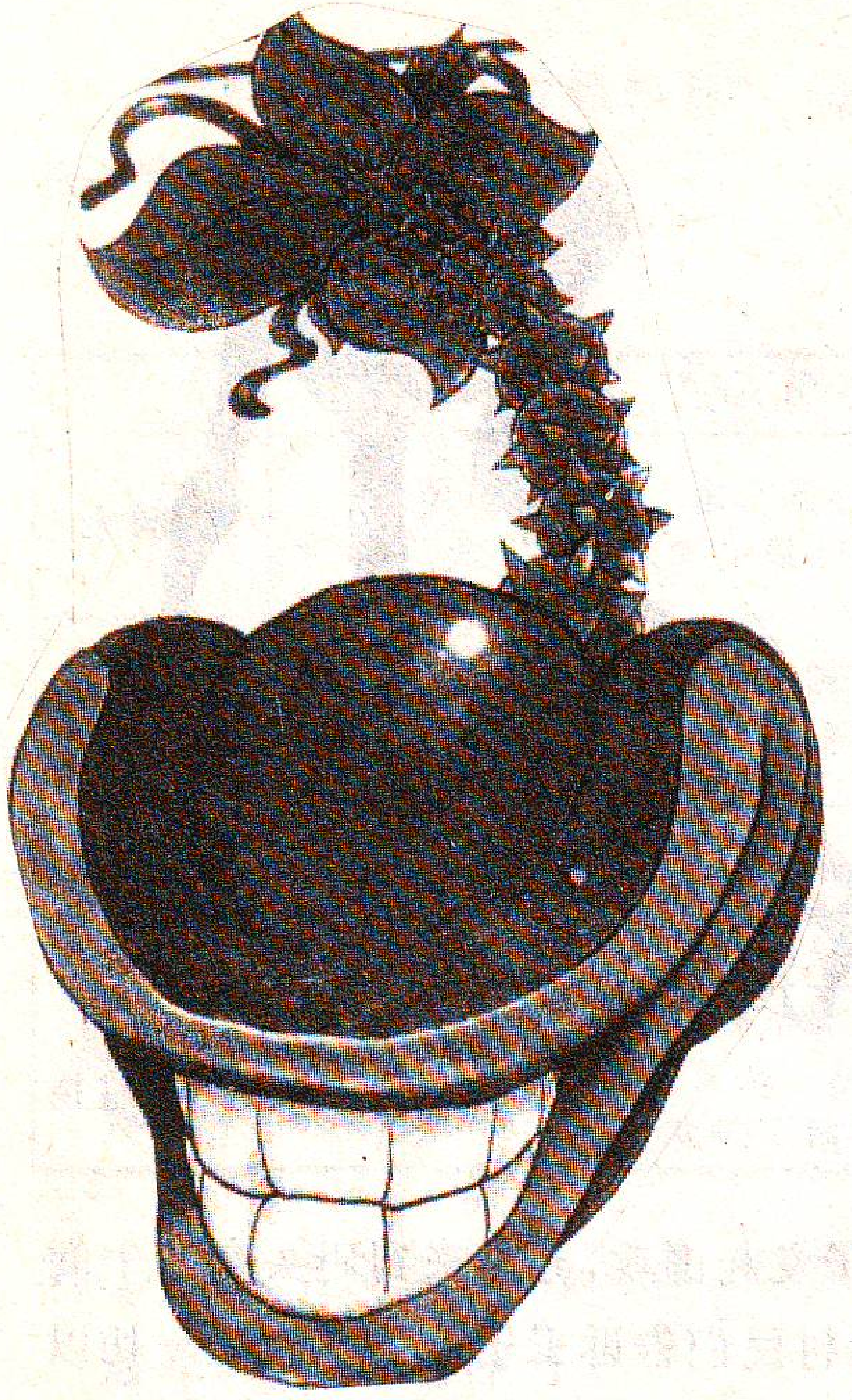
魔兽兵团向王子发起围攻，努尔来到码头旁的一间木屋中，躲避在此的村民们告诉王子这里发生的一切以及绿魔兽精灵就藏身在绿之神殿。王子依照线索来到了阴气森森的树林，一定要先于此处召唤出影精灵，利用它到达一个隐秘的洞口。另此处有一极为隐蔽的入口，有 100 层的深渊，详见本期“秘技天地”。反复开启各扇秘门，此处切记要使用火炎精灵或爆弹点燃所有柴堆和灯台，否则无法过关！最终穿越隧道来到大厅，蛮石巨怪又现身了，努尔消灭它后一鼓作气直杀入一个濒临深谷、充满恐怖气氛的巨池。池中央巫师咒语念动，妖法频发，不时还会出现发电的令人作呕的怪物。历尽艰辛杀死巫师(建议用弓箭)，走入被封印的秘道，找到了村人叙述的形象可爱的绿魔兽精灵……

回到王宫处木屋，蹲行入秘道利用绿魔兽精灵咬开钢铁栅栏，经秘道到达王宫地宫，宫中尽是死伤的王城卫兵，王座前黑衣的银腕轮使者要挟着国王，可爱的公主则在兽兵的魔爪中，努尔被银腕轮使者击倒在地，只有拿到银腕轮封印才能在北方山洞中换回公主和皇族的徽章。



▲绿魔兽精灵——土行孙？

王子被其踢入水池随水流一直到达水下迷宫，不要着急(比《光明与黑暗》的迷宫简单多了！)，多试几次，终于柳暗花明，到了蓝色水晶门前，先利用水精灵发出“水灵珠”

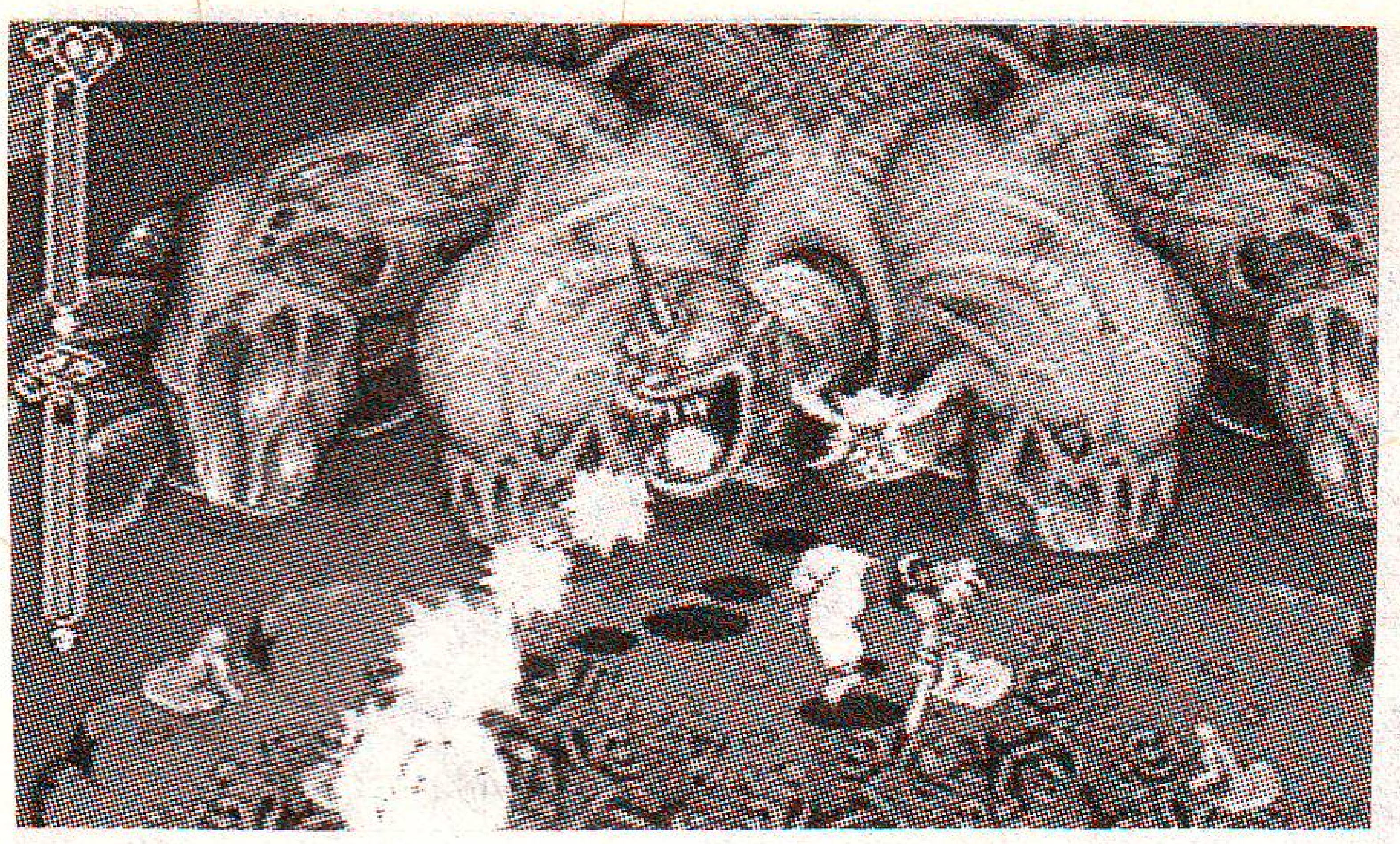


▲藏马召唤的魔界植物?

将门前瀑布消失掉，进门取得封印后进入时空门回到王宫，父皇告知公主的去向后便晕厥在了地上，王子擦干眼泪，再向伤兵询问状况(在此询问可加满HP)。

出王城东门，登上北面山坡，利用地图指示不断攀岩到达山洞用封印换回了公主和皇族徽章，公主被卫队长送回王城，王子继续入洞杀敌，杀死几只吸血魔虫后继续跳跃瀑布，悬崖后来到一处有机关石的地方，踩中后周围又会出现四块，按顺序↙↗↖↘踩动，洞外会出现另一条秘道。进入后，苍穹中一对阴森的巨眼在窥视着王子，原来这就是精灵界的守护神，看守人界与精灵界的时光隧道。只有打败它才能进入传说中的精灵界，用神光冲射其后，去攻击出现的第3只眼(二郎神?)，此处建议用弓箭，注意毒眼死光和吸魂球的巨大威胁，躲避爆炎，消灭其后整屏白光眩目，王子被送到了传说中神秘的精灵界……

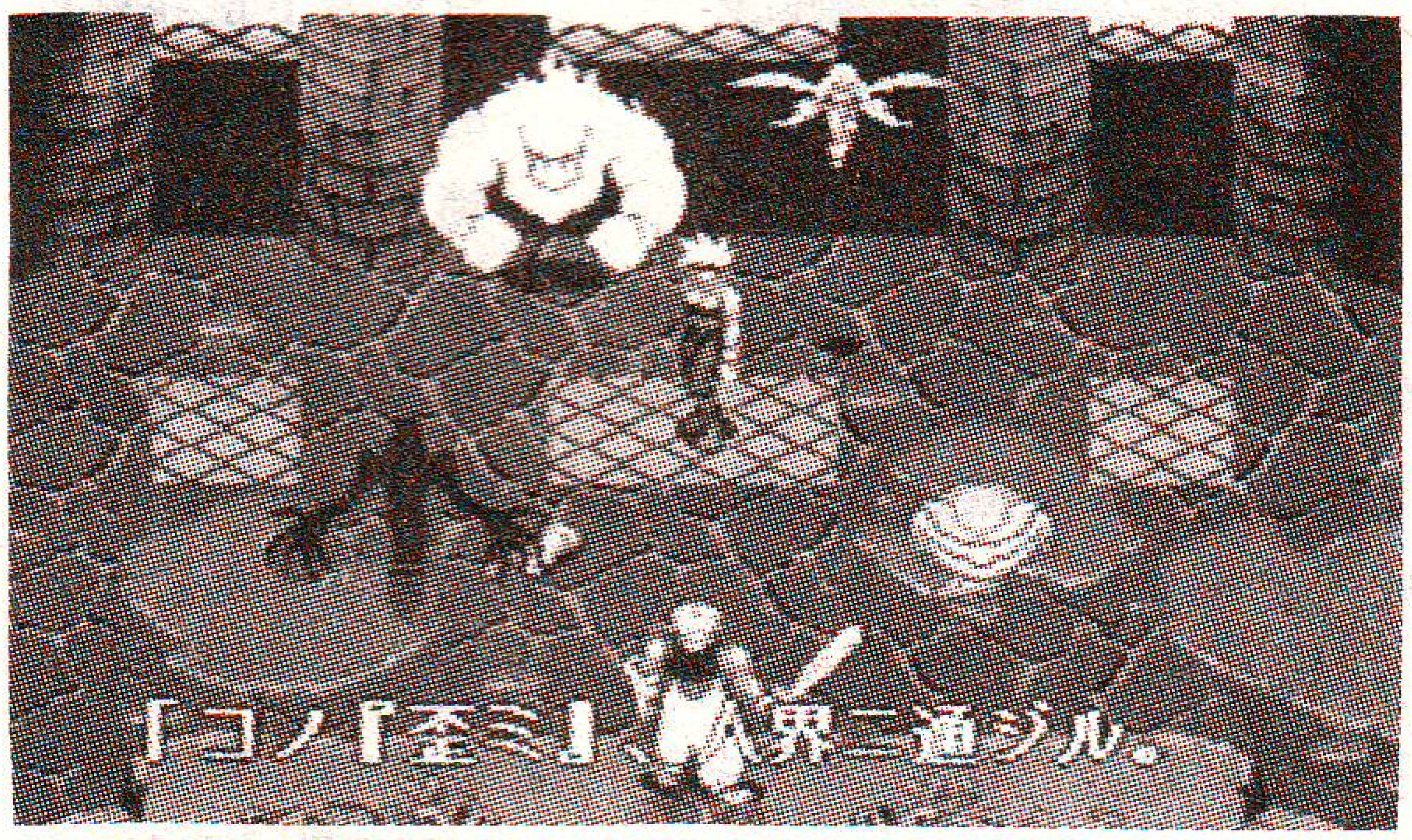
敌军密布，一定要注意尽量杀尽敌人，否则有些地方无法取得钥匙，利用影精灵在屋顶攀援，踩动机关，进入宫殿。又是千迴百转，此处要多利用各个精灵，尤其是利用影精灵之“身外飞身”去踩动机关。最终来到银腕轮使者的宫殿，他(她?)不断舞动咒语调遣魔兽(有只怪物颇似“龙珠”中的“弗雷萨”)注意王子要尽快消灭银腕轮使者，否则怪物们是杀之不尽的。斩尽后，孰不知真正的FINAL BOSS还未出现，王子闯入最终的魔界，(建议带上水精灵，随时补充HP)魔人的真身——邪妖天魔现身了，王子最好用上前先得到的一把“终极焰皇”剑(OMEGA)，威力很大，有点圣剑的味道。斩断其旁边的触手后猛斩其中间的巨头，只要注意HP血格，消灭它可以说不成问题。天魔消灭后，王子的姐姐脱离了符咒的控制，忏悔了自己的罪行，四只精灵也同时现身，感谢王子消灭了罪恶滔天的魔人。大公主将王子从时间隧道送回人界，自己将王子留下的闪烁着青色光辉的“金之腕轮”与从魔人手中得到的红色光辉的“银之腕轮”一起重新封印起，自己感到罪孽深重，决定将功赎罪，永远留在精灵界看守封印，以免再殆害世界。王子若干年后继承了王位，捍卫着王国的永久和平，人们从此又生活在了和平的幸福中……



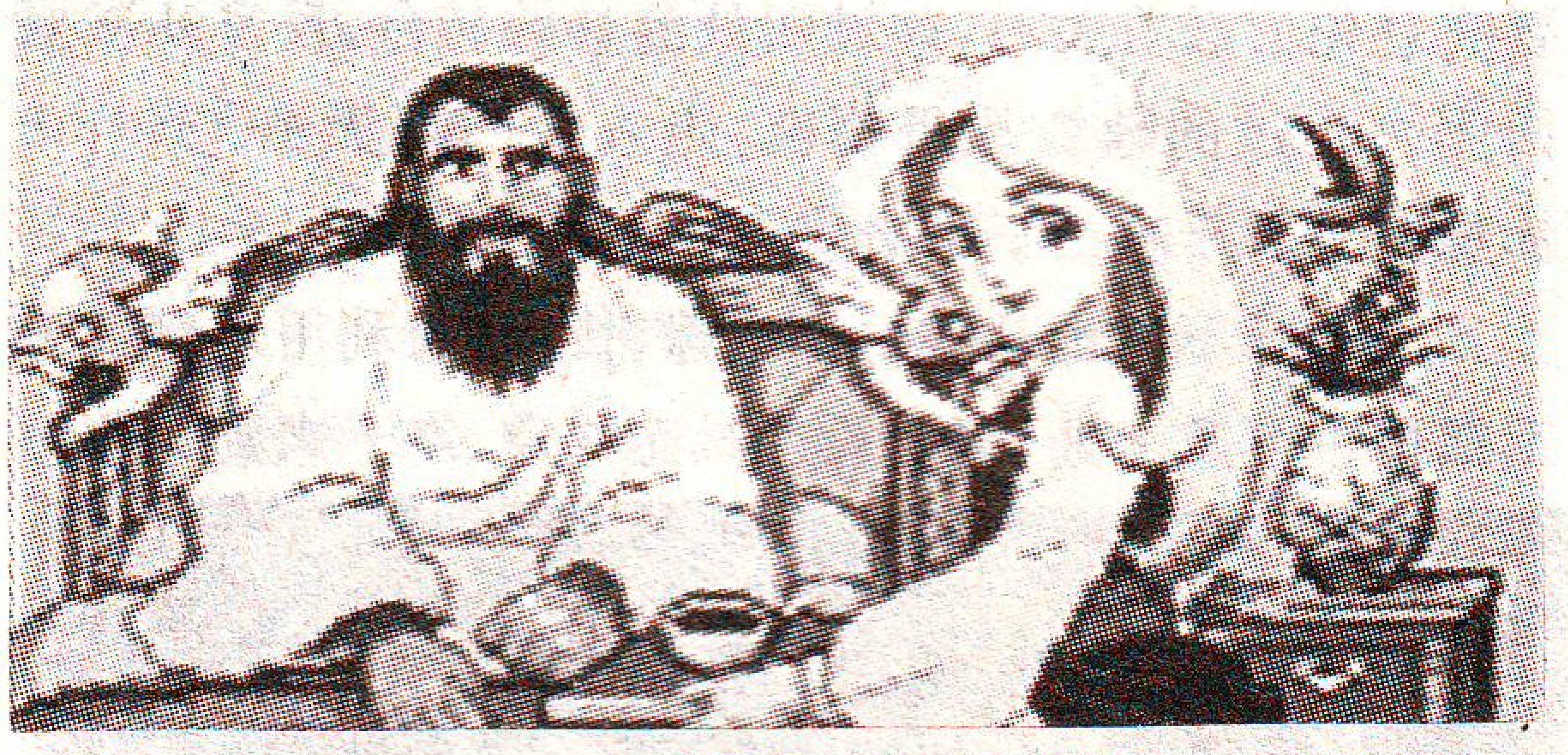
▲邪妖天魔——最终魔头

游戏至此结束，结局画面只有几幅，有些可惜。最终会出现一个评价玩家等级的表及成绩排行。游戏虽充满轻松的气氛，但有时也会让你紧张得喘不过气来。总之，此游戏确系佳作，24M的大容量，在世嘉目前卡带游戏中算是很大了，值得一玩，相信会很畅销。(也许许多玩友已爆机了，这里只有献丑了!)

正义必将战胜邪恶，愿世界和平!



▲被封印的大公主与捍卫和平的四大精灵



▲美丽的公主，仁慈的国王，永远的和平

资料提供:

北京万和游戏一族

甘肃白银市中国人民保险公司

党伟

特此感谢!

战斗机器人
BATTLE TECH

文/李 旻

机种:MD 厂商:FASA 类型 STG 容量:16M

(一)菜单介绍:主画面时有三个选项,依次为:

1P START:一人游戏

DUAL START:双人游戏

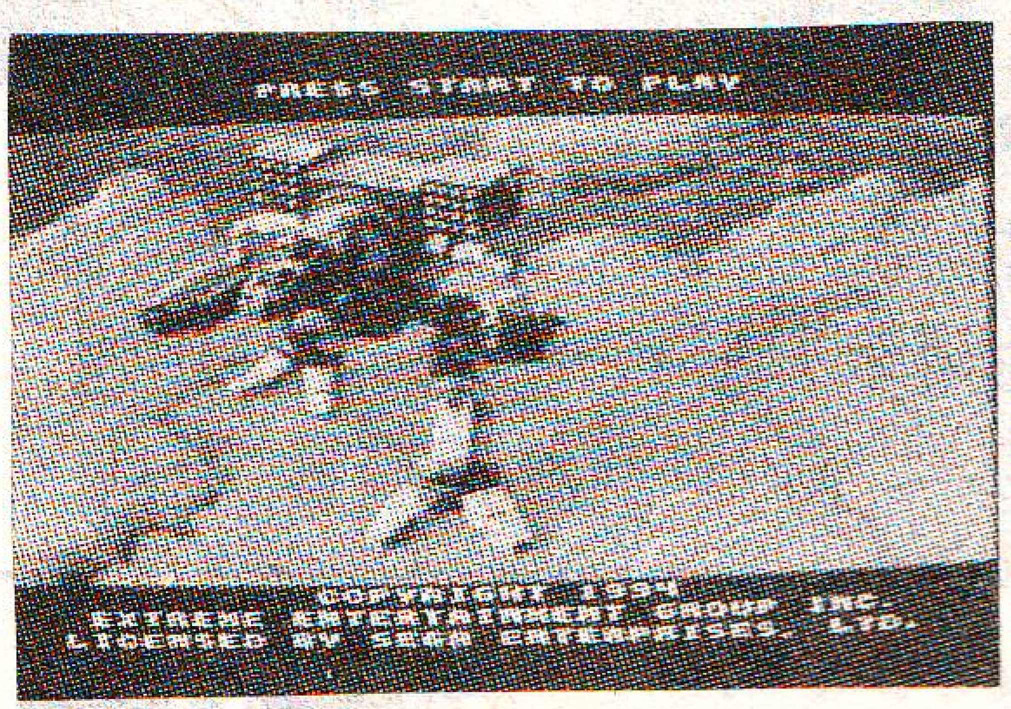
OPTIONS:功能设定,

PASSWORD:密码输入

MUSIC:音乐欣赏,SFX:拟音

EXIT:退出

(二)攻略常识:



此游戏单人玩难度较大,最好双人进行。游戏中按"START"可出现雷达,雷达上绿色建筑为所要破坏目标,全部加以破坏即可过关。红色为敌人,最常见的有炮台,坦克、装甲车、步兵、机器人等,基本每关都有。不同的敌人在雷达上所显示的形状不同,要注意察看,在机器人出现时,会有提示,同时会在屏幕右上角出现其血格。要及时做好准备。按C键为任务提示,按B键为各种数据,分别为:

RANK:军衔;LIVE:命数;DAMAGE:破坏率;ENEMY EMECHS DESTROYED:歼灭机器人数量;EMEMIES DESTROYED:歼灭敌人数量;BUILDINGS DESTROYED:破坏建筑物数量;HIT ROTIO:命中率。

(三)武器介绍

武器共分为九种,分别由A、B、C(三键控制,玩者可在九种中任选三种使用,各武器功能如下:



A键:

1)PARTICLE PROJECTION CANNON:为炮弹,可直线攻击

2)GAUSS VIFLE:散弹,可抛物线攻击,用于破坏雷区或隔墙破坏

3)ARROW VL:追踪弹,可跟踪目标,但不能破坏建筑物

其中①、②两种枪均可蓄力攻击,可由估计敌选近而蓄力,按住A键不放即可,但蓄满后应立即发射,否则会炸掉发射管。

B键:

1)LARGE LASER:激光弹,威力大但数量较少

2)MACHINE GUN:机关枪,数量多但威力小

3)AUTO CANNON:自动炮,威力仅次于激光弹

C键:

1)INFERNO SHORT RANGE MISSILE:火焰弹

2)THUNDER MING FLELD:定时炸弹,威力最大,但范围小

3)LONG RANGE MISSILE:长程导弹

此九种武器均有一定数量,要随时注意补给,在破坏的建筑物中会有给养,方形的盒子补给A枪,弹药箱补给B枪,扁形的圆桶补给C枪,油桶补血。

(四)选关密码

每过一关之后,在屏幕右下角会出现选关密码,为方便读者,现公之于众

第2关:STJNNN

第3关:GRBCHU

第4关:BBYLND

第5关:BMBYMN

(五)简要攻略

第一关 平原

本关难度不大,破坏顺序为西北角的机器人工厂、兵营、西南的雷达站,西北的大兵营及其周

围金字塔，最后是普通建筑物，但要注意雷达站附近有地雷，要用散弹排除方可进入。

第二关　高原

黄褐色的土地上布满了火山口（定时喷岩浆）裂缝和各类敌人。此关要领在于150秒内破坏两个发射口，一个在正东方，另一个在中部，即主体锅炉的下方，但要注意一定要在限定时间内破坏发射口，否则将GAME OVER，其次一定要将小锅炉破坏干净方能去动主体锅炉。

第三关　雪地

此关由于受反雷达装置干扰，屏幕上会出现雪花，须将其破坏掉才能重见天日，方位在东北、西南、西北。要注意节省弹药，因为无雷达确定方位，无法得知补给在哪里，只能凭运气和记忆。

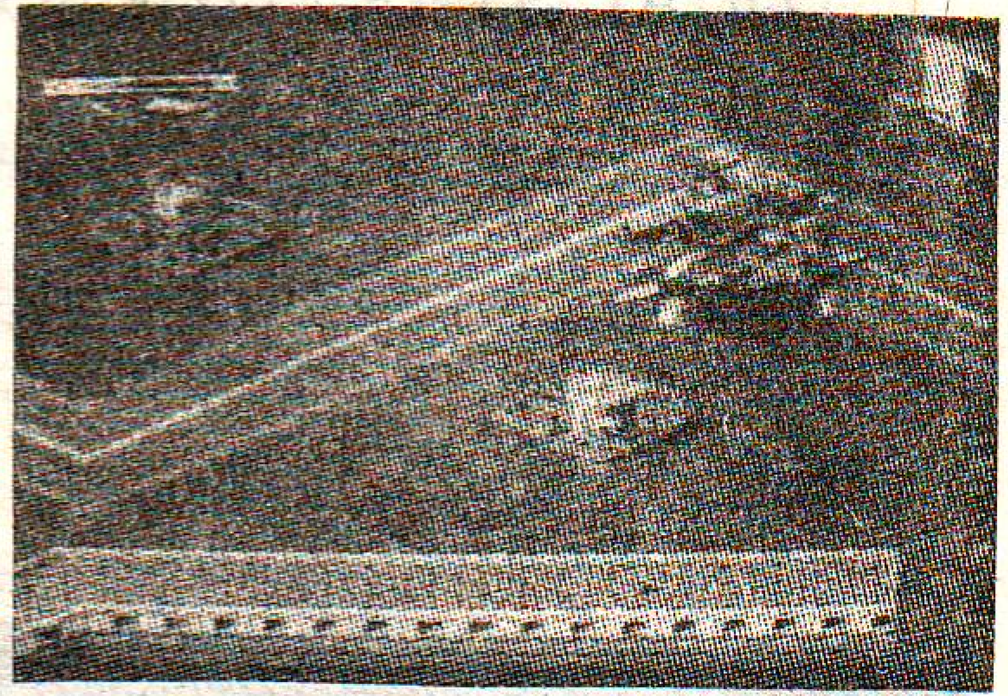
第四关　山地

此关要取得北部的两个，西部的一个，西南的一个建筑物中的部件，组成一颗炸弹炸毁正西方的一个铁门（只能用此炸弹，其余武器均无效）。首先，这关一定要选定时炸弹，否则炸弹将无法自动放下。其次，最后一个部件得到后必须在35秒内到达铁门，否则炸弹会自动引爆。所以要掌握距离，最安全的方法为北—西北—西。铁门内敌人众多，抓住机会破坏掉建筑物立即撤出。

第五关　沼泽

本关首先要破坏一个雷达发射站，一个接收装置，以恢复雷达。其次破坏通讯大楼和直升机发射台，注意通讯大楼炸毁后会有部件出现，在吃掉最后一个部件时会出现一个极为厉害的机器人，它就是本GAME的BOSS，对付他最好有两条命，或是附近有一桶油，否则决难歼灭他。

（六）经验介绍



本游戏中的机器人是最难对付的敌人，这是建议玩者尽量不要与其硬拼，要掌握规律，能不打就不打，遵循“敌进我退，敌退我进”的方针方能百无一失。最后说一下武器搭配，最佳搭配为1—3关用散弹＋激光弹＋火箭弹，4—5关用散弹＋激光弹＋定时炸弹。

责任编辑：热斗

上海曾氏

CAME 俱乐部

批发●零售●邮购●以玩会友

我们都有您看见的

我们提供您需要的

特色服务：修理、出租、二手货市场、玩友交谊

主　管：MD、SFC、FC、小霸王、小教授等各种名牌学习机，并以批发介发售

发烧机种：SEGA—SATURN、SONY—P.S、3DO、SNK、PC—FX、32X

主流产品：美日版超任、博士、UFO、龙Ⅱ系列磁碟机超任光碟机、GAMEBOY、GAMEGEAR、SEGA光电枪

经典之作：VR战士Ⅱ、斗神传、真侍魂、土星大战略

上海市曾氏实业有限公司杨浦分公司

零售　批发

地址：上海市杨浦区靖宇中路2号

热线电话：021—5337491　邮编：200093

联系人：曾志洪：中文机：2581600—1726

詹昌明：BP：3295588—24705



鸟山明的另一个世界

文/XYM

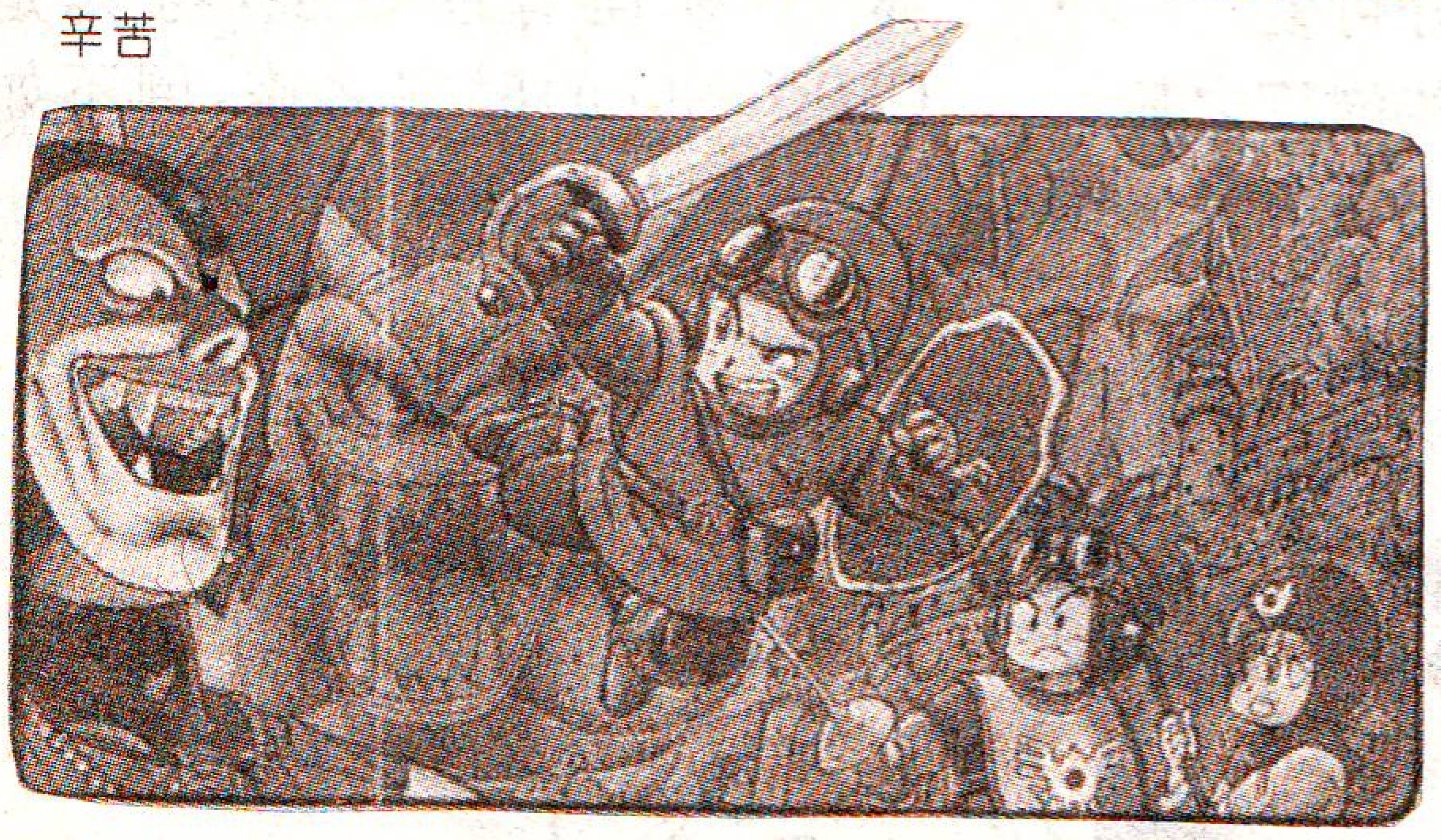
现在的鸟山明到底有多红呢？朋友说：如果你敢说他的坏话，弄不好就会引起共愤(！)。杂志出版商道：若不连载《七龙珠》，杂志就卖不出去……

国内也已至如此，那么在《DB》原产国的日本，情形又如何呢？差不多每年集英社都要在高松市美术馆举办命名为“AKIRA TOYI YAMA'S WORLD”(鸟山明的世界)的个人作品展览。另一个，是很久前就成立了的“鸟山明原画—保存会”，听名称便知道是收集鸟山明作品并加以保存的组织。除此以外，也有许多的鸟山明个人画集，这，仅笔者收藏的，就有两种不同的版本。

实际上，鸟山明的世界并非只是《DB》及《Dr SLUMP》。无论是个人画展还是著作保存会，或者是个人画集，都收录有《DB》与《Dr SLUMP》之外的许多作品。这其中，有超短篇的插图、有为杂志绘制的海报、还有即性随笔。在这另一个天地中，为GAME制作的也占有了举足轻重地地位。



▲《DQ Ⅰ》包装封面　鸟：对游戏本身一无所知，故画起来很辛苦



▲《DQ Ⅱ》包装封面　鸟：已对《DQ》有相当认识与体会，蛮好玩的



▲《DQ Ⅲ》包装封面(?)　鸟：《DQ Ⅲ》中的角色很多，画起来既辛苦又费时

勇者斗恶龙(以下简称DQ)

86年开始发售的游戏卡带，原名《DRAGON QUEST》，是以中世纪欧洲为蓝本的勇者类RPG。

剧本由堀井雄二担任，导演为中村光一，杉山孝一负责音乐。仅仅这些，就已经称得上是阵容坚强了，在如此的基础上再加上当时因《DB》而大受欢迎的鸟山明来执笔为游戏设计角色们的造型，因而使《DQ》一举成为畅销卡带，以后接连推出的多部，也都纷纷写下了热销的纪录。迄



▲《DQ Ⅵ》包装封面(?)　鸟：这张是有许多颜色版本的


▲TV 版《DRAGON QUEST》的女主角服装是拉丁美洲式的设计

今为止推出的其第六作，仍旧保持了原来的制作出容，《DQ》迷及鸟山迷们又可忙活一阵子了。

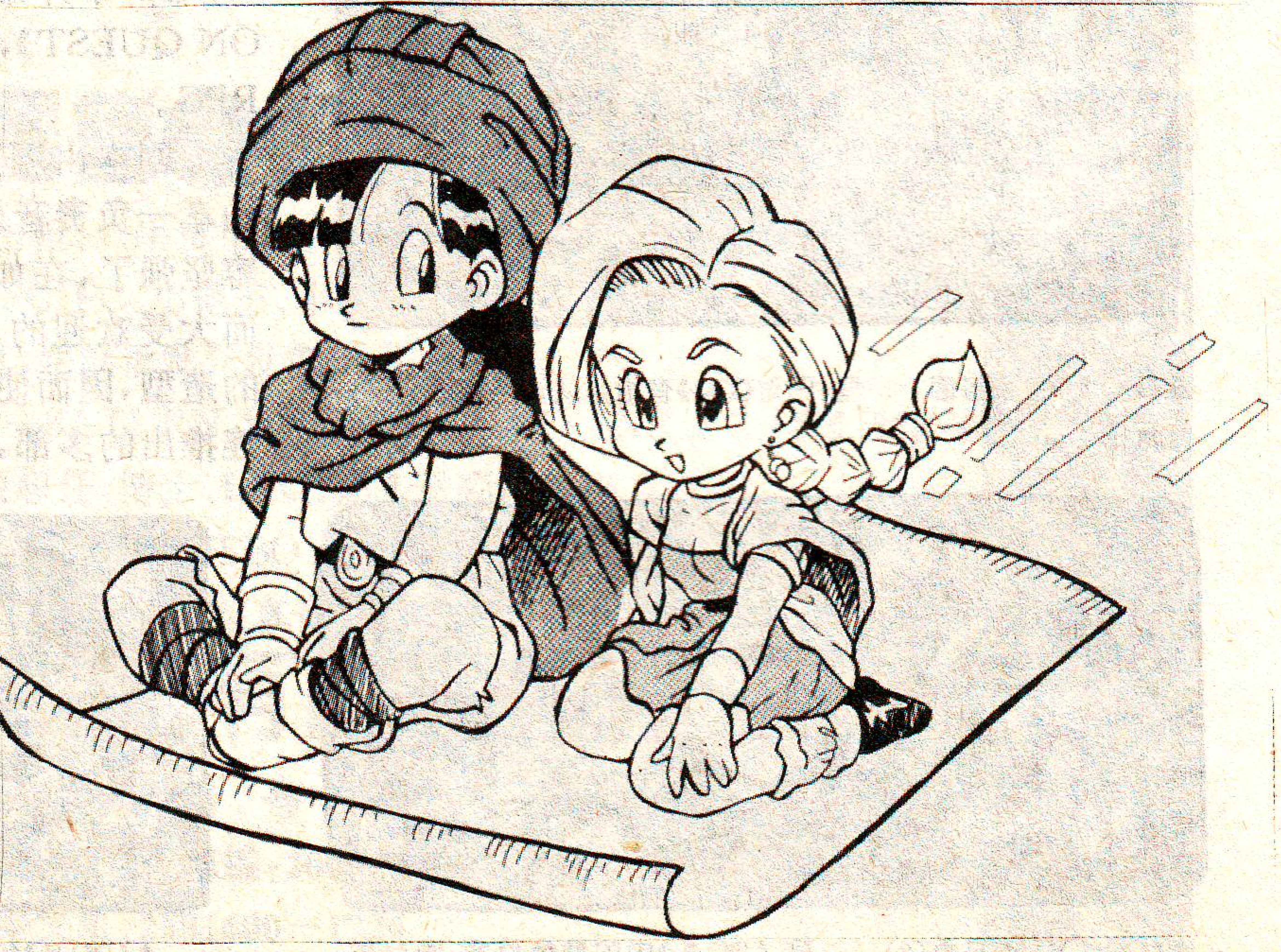
很多鸟山迷们都不容放过这个节目，也有原来并不感兴趣的玩家一听是鸟山明设计的造形，就开始变得跃跃一试了。是什么如此强烈地吸引着玩家及读者们的注意力的呢？游戏中并未有鸟山明制作的插图，也不象《最终幻想Ⅵ》那样有角色的肖像，唯一可以看见鸟山明笔触的，只是游戏卡带的封面及宣传用海报之类的东西。当然，若有玩家指着游戏中由玩者操纵的那团色斑说：“这是鸟山明画的。”那样的话，笔者也就无话可说了。归根到底，还是软件商们利用了玩者对鸟山明强烈的崇拜心理，这就象是卖不出去的汗衫 T 恤只要烫上鸟山明的插图就立即会变得供不应求一样。当然，笔者并不是说《DQ》卖不出去，这儿想证明的，只是鸟山明的作品为软件销售作出效应不可忽视。另外，鸟山明本身的功底也不可否认，若是叫漫画太郎[1]这类“怪才”来担任造型设计的话，指不定会变成什么样子。

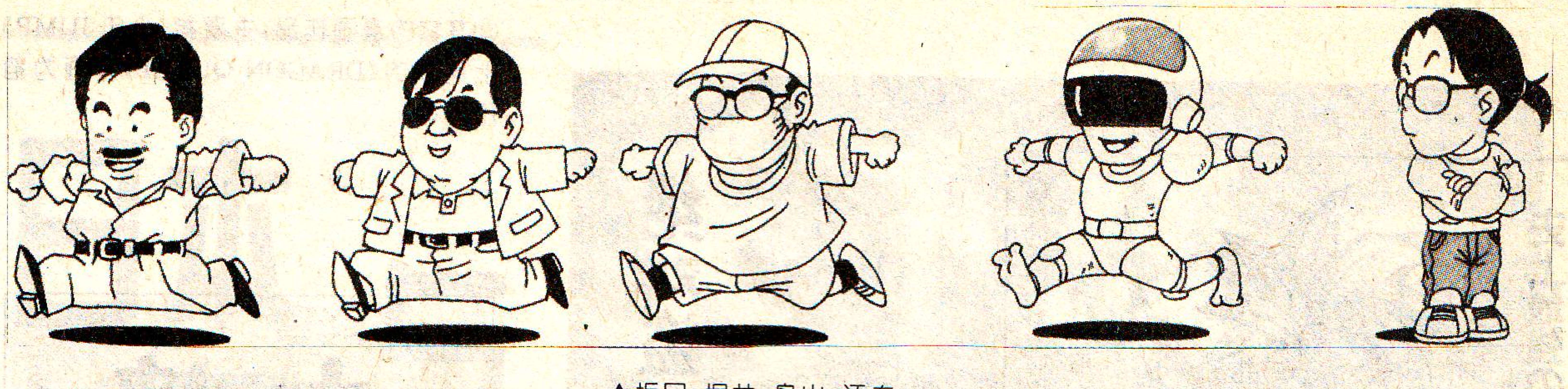
说到《DQ》的世界，形形色色的怪兽，也是其魅力之一吧。由堀井雄二勾勒出的角色雏形，经过鸟山明简炼地刻画，形成了相当富于变化的怪兽。就连以后其它的一些漫画作品[2]，也都以此作为怪兽的蓝本。史莱姆可以说是《DQ》具有代表性的一种怪物吧，虽然看不出那种水滴状的东西有何可爱之外，但也只能跟着人云亦云：嗯，好可爱 ……

《CHRONO 的时空之旅》

好象是爱尼克斯与史克威尔首次合作的游戏软件(?)，同时也是鸟山明继《DQ》系列及《ACKMAN》之后的又一次尝试。嗯，用“尝试”这个词恐怕不太合适了，与游戏业合作、鸟山明经历了已不是一次二次了，至于绘画水平，也已达到了相当成熟的水平。

剧本是堀井雄二＋坂口博信，参与制作的还有《圣剑传说Ⅱ》及《浪漫 SA・GA》等享有盛名作品的制作人员，制作阵容可谓空前强大。鸟山明为游戏设计了跨跃于各个时空的 6+1 名主角。也不知是因巧合或是其它什么的，好几位角色都似曾相识，主角 CHRONO 的发型怎样看都象是超级化了的赛亚人，MARL 绝对就是早一会儿的布尔玛，至于 LUCCA 总不见得说阿拉蕾象她吧。眼熟的角色不仅存在于味方，敌方角色中也或多或少地存在着，玩过这个 GAME 的读者想必也一定深有体会，难怪有朋友说：与其是 CHRONO 的时空之旅，倒不如“鸟山战士大聚会”来的贴切。


▲具有浪漫色彩的插图，让人想起《阿拉丁》中的一幕



▲坂口、堀井、鸟山，还有……

跨度相当大的时空背景为鸟山明的自我发挥提供了相当优越的条件。各个时空的主角造形与其所处的时代，环境都配合得天衣无缝，而且都相当具有各自的特色。KAERU总让人想起"青蛙王子"那个著名的欧洲童话、ROBO干脆画成一个机械人……对了，游戏中也存在着许多机械，这一点一定让鸟山明很兴奋了，他本人也表示要尽全力于设计的。大家也可以回头看一下，大到黑鸟号，小到自行赛车，都相当具有迫力及趣味性不是吗？

其它

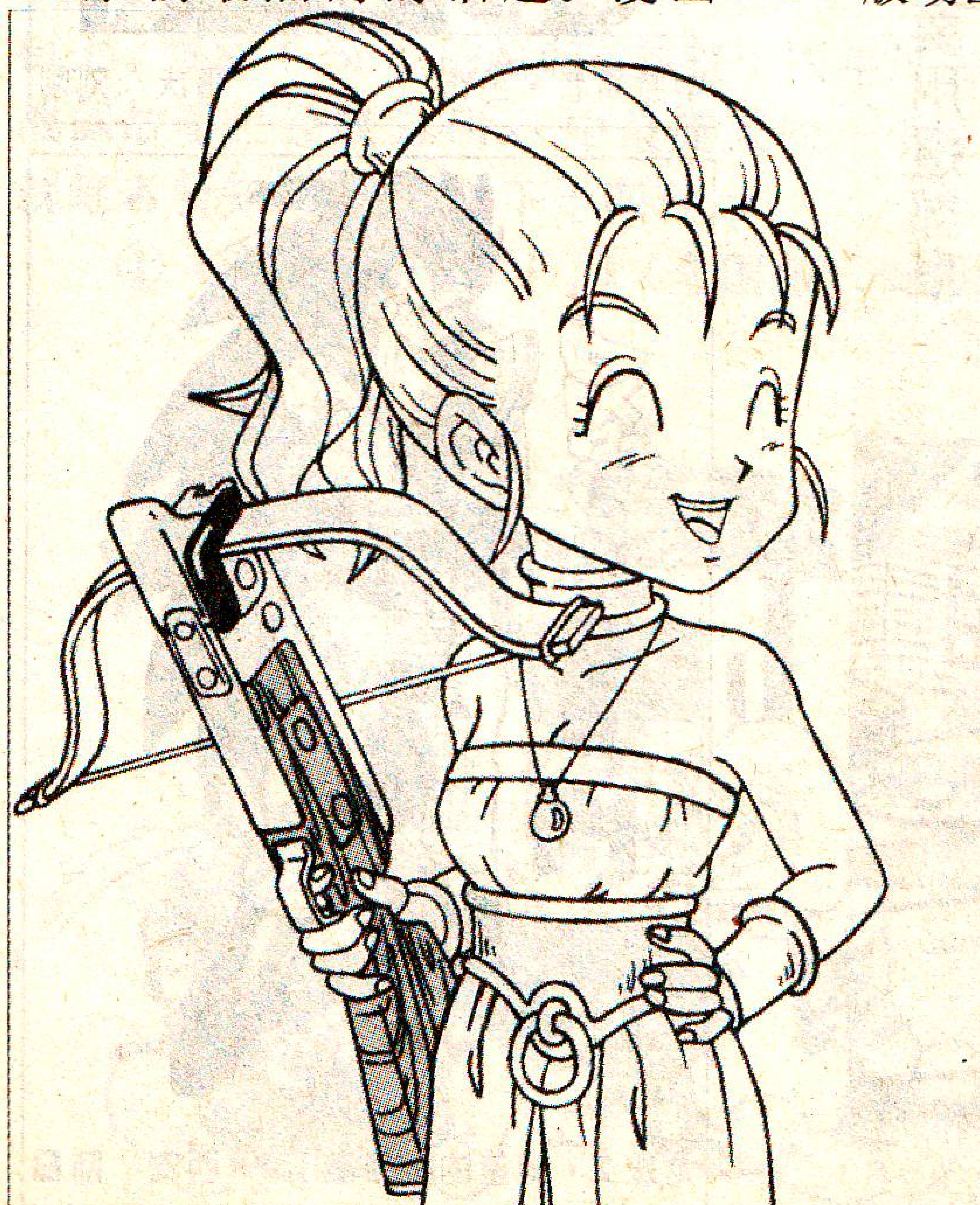
虽然《DBZ》游戏在国内高温不降，但在日本已渐渐离开了玩家们最热门的话题。漫画《DB》也一度落入平淡时期。这次先后担任《CHRONO的时空之旅》及《DQ Ⅵ》这两部超级大作的造型设计，的确象KING君写的那样：将鸟山明再度带入一个全盛时期。

前段时间，对于鸟山明的表现，读者们也是众说纷纭，台湾的一些杂志评论因《DB》后半的剧情设定而使鸟山明落得毁誉参半的地步。得到了如此的评价，近年来的鸟山明，究竟在干什么呢

●《DRAGON BALL》连载，目前为止将近五百三十回。

●《DRAGON QUEST》五部的造型设定

●《DRAGON QUEST》TV版动画造型设定





●应日本富士电视台特邀，担任儿童节目《APPLE POP》的造型设定工作

●个人作品《PING》、《小助与力丸》、《剑之介さま》动画化

●剧场版《DRAGON BALL Z》部分造型设定

●集英社《V JUMP》月刊彩页连载《阿拉蕾》，负责监修工作

●映画《SUPER SENSE STORY》造型设定

●《GO!GO!ACKMAN》造型设定及漫画监修

●应手辨模型商邀请，绘制模型样本(Q版二战士兵为主)

●《CHRONO的时空之旅》造型设定及漫画监修

●《DRAGON QUEST》第六作造型设定及漫画监修

以上，不难看出，鸟山明的确是够忙的了。不论你对他是抱有怨言，或者仍旧是崇拜地五体投地，等看完了这些以后再加以评论也为时不晚。鸟山明的确是有他自己的魅力才能吸引如此之多的事物的注意，同时，他也不是什么长着三个脑袋六条胳膊的怪物，现在的鸟山明已经不是以往那个可以将绝大部分精力都倾注于《DB》漫画中的鸟山明，作为曾经是鸟山明作品狂热爱好者的笔者想说：现在的鸟山明固然不错，但更怀念以前的鸟山明。

①漫画太郎：集英社青年漫画家，代表作品《珍游记》

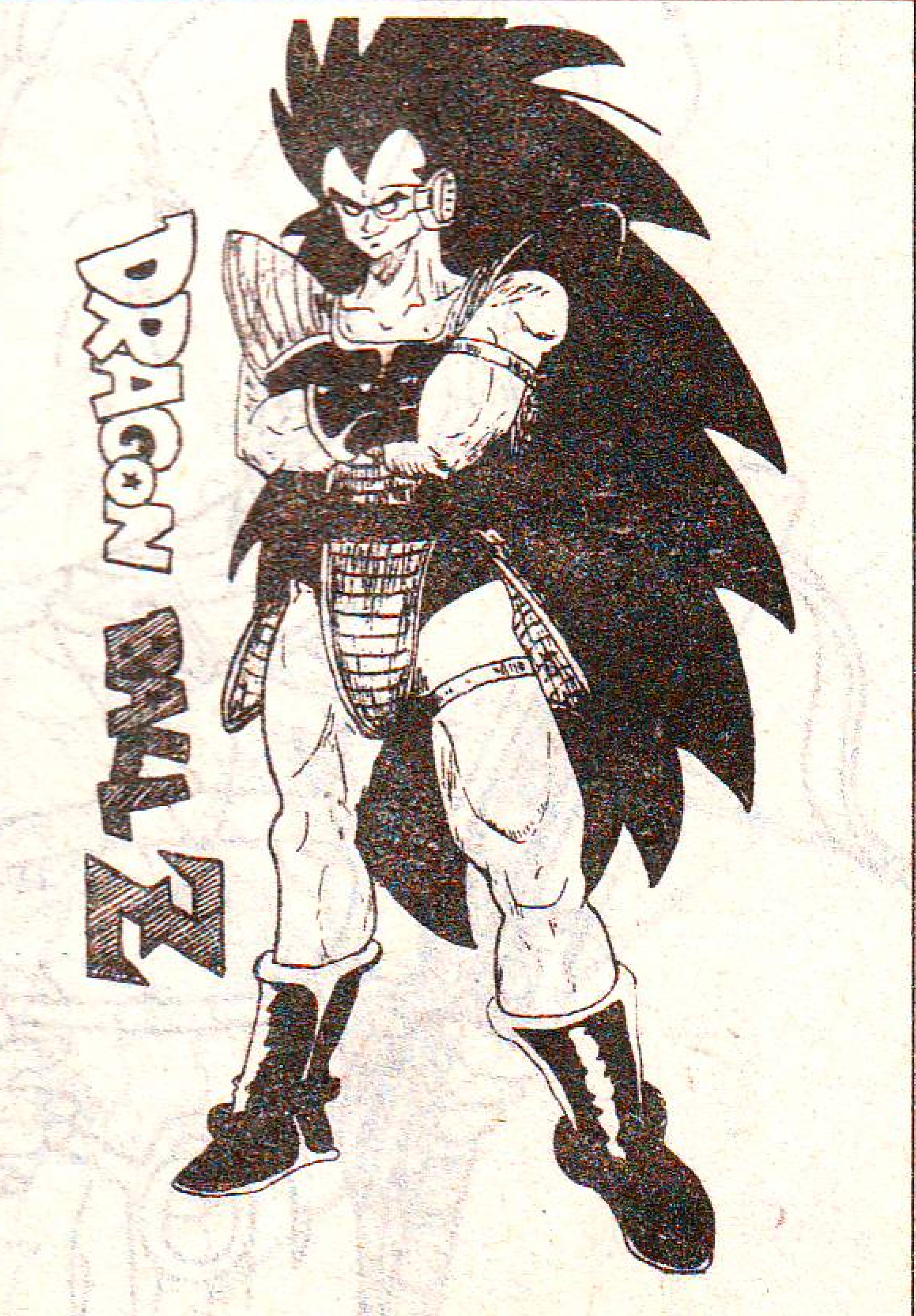
②其它的漫画作品：主要指《少年 JUMP》上连载的《DRAGON QUEST》作画为稻田浩司。



大墙画廊

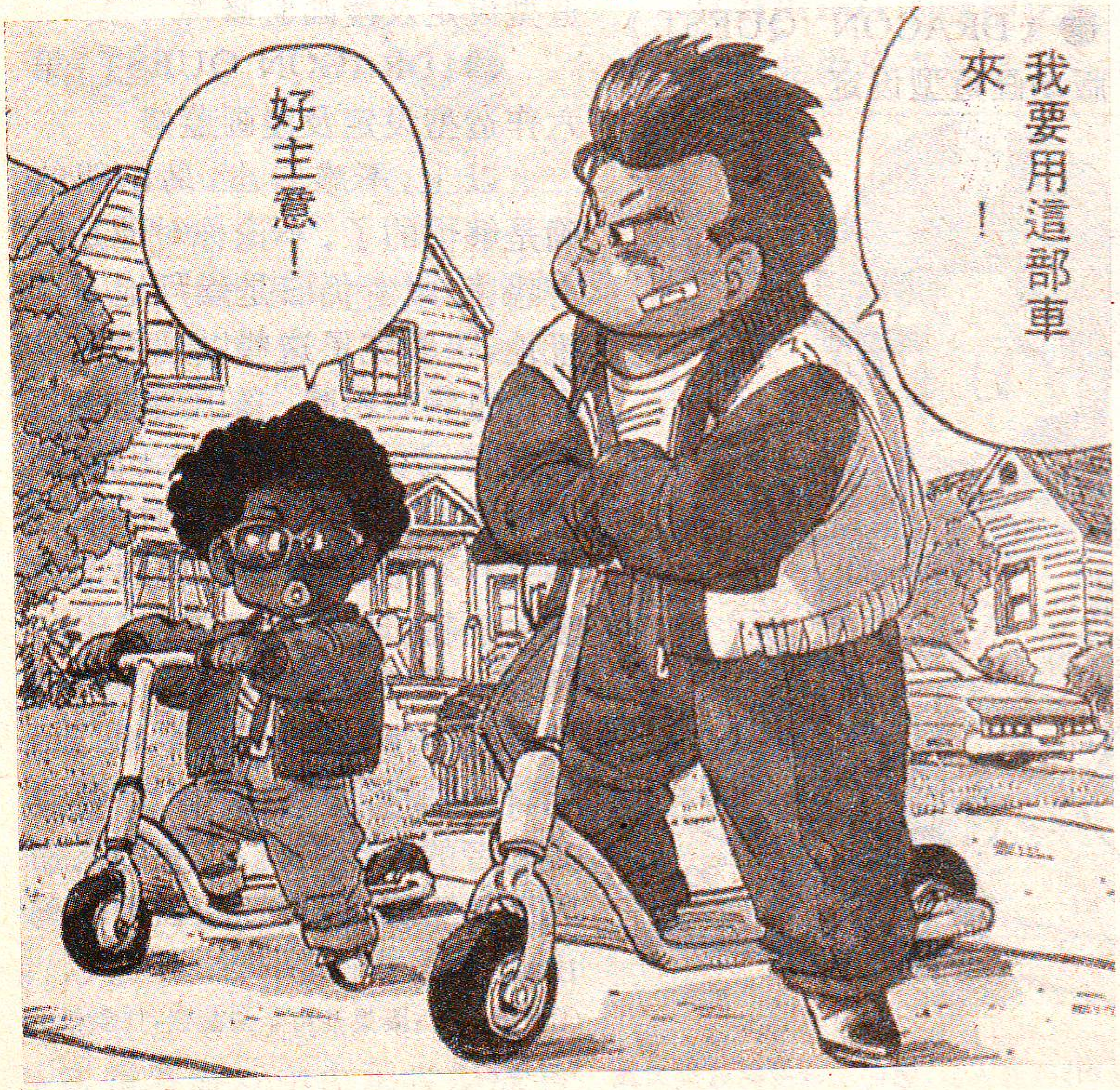


中原霸者・吕布　　重庆　刘刚

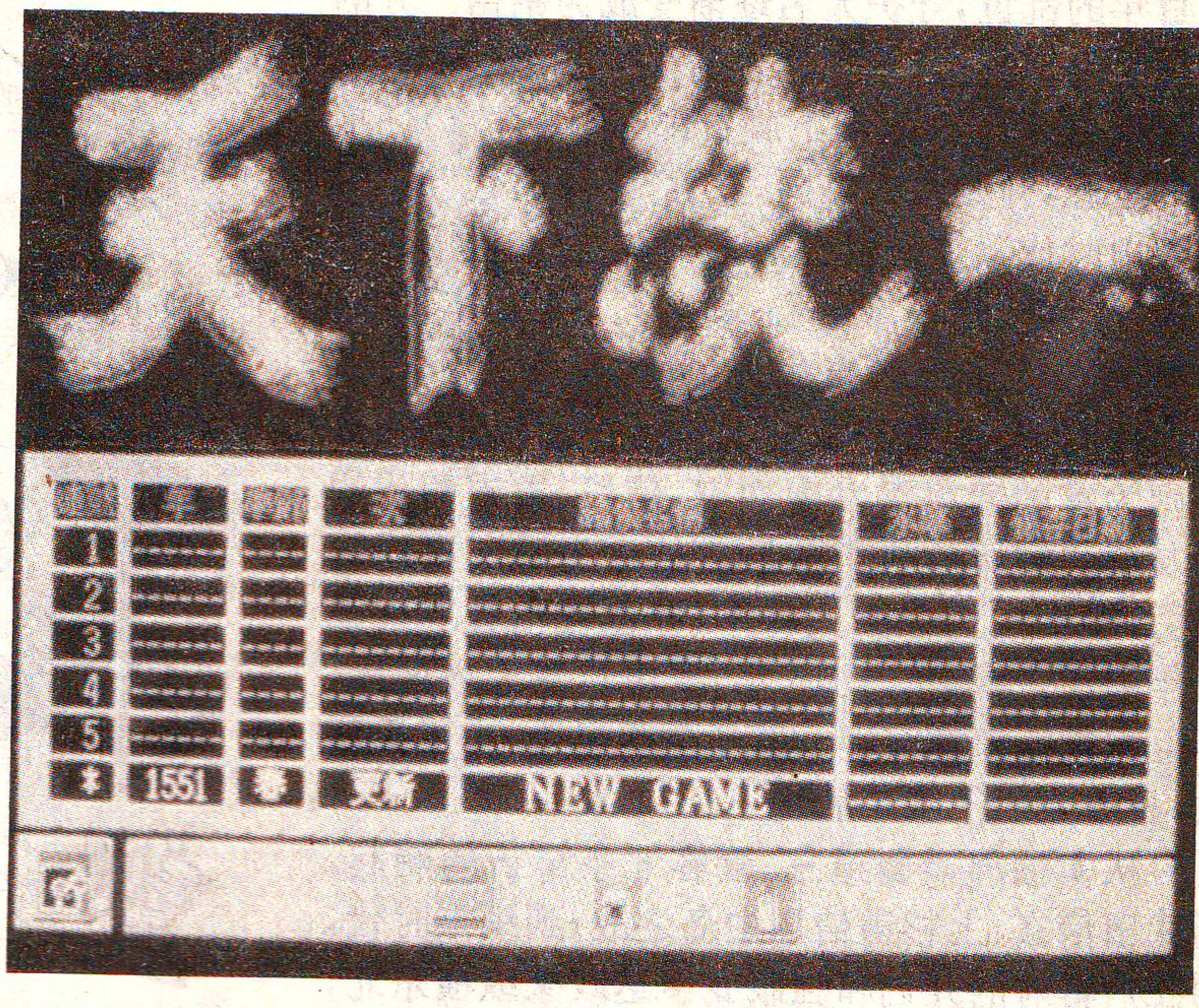


龙珠Z・得意的拉蒂兹　　西安　陆磊

▼阿达与彼得　　（日）鸟山明　绘



日本战国与

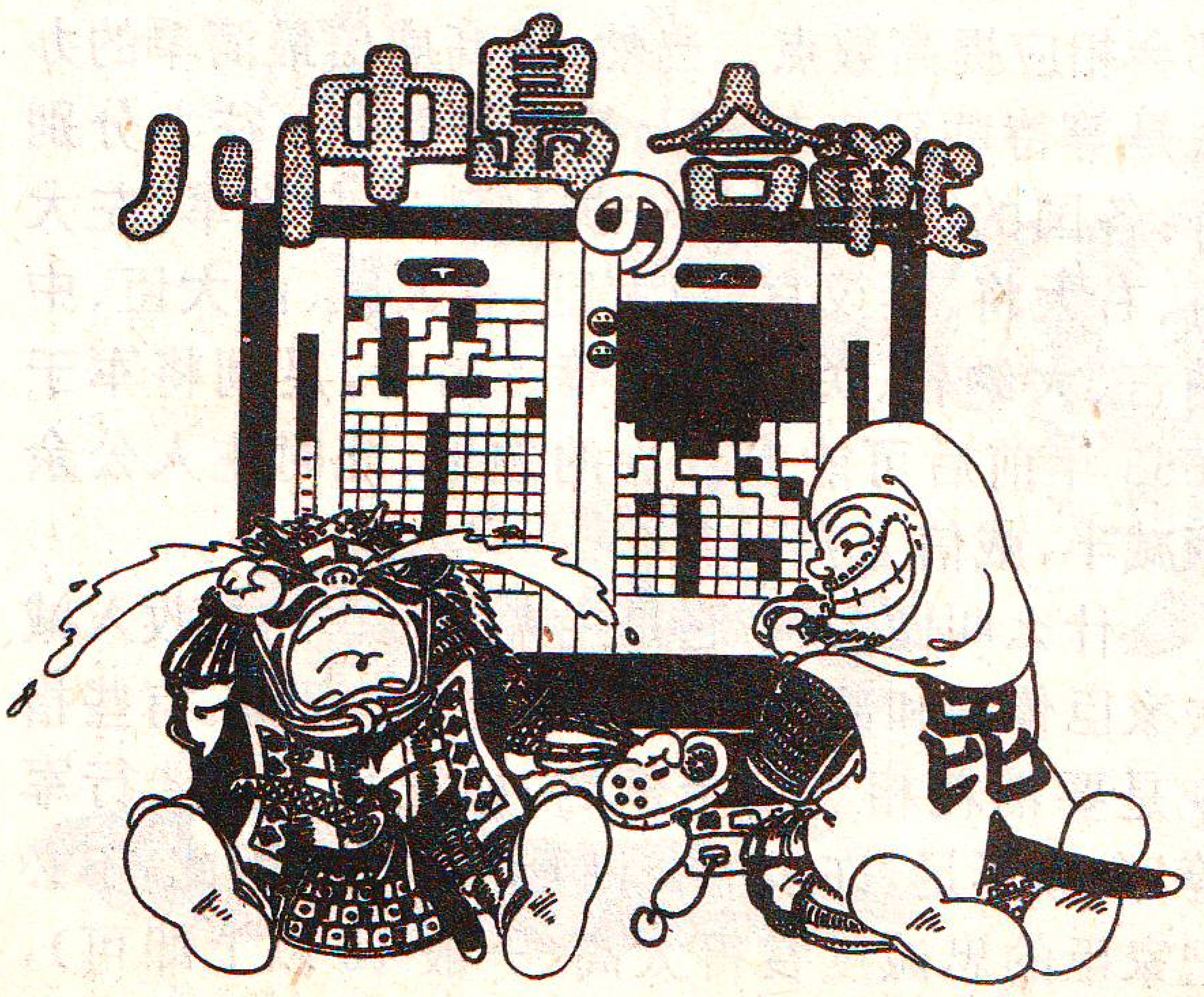


源义经/文

历史题材的SLG有两面大旗：一是国内玩家比较熟悉的三国系列，另一个则是大多数SLG迷还知之不详的日本战国系列。所谓日本战国是包括十六世纪中叶的战国乱世、安土挑山时代及稍后的江户幕府之开创，这一段日本历史空前的大动乱、大黑暗，却也是英雄倍出的时代。

远在1981年，第一部战国题材的SLG《川中岛之战》就已经在个人电脑上出现了；接着，1983年5月，《信长的野望Ⅰ》开KOEI风格的SLG之先河，并于88年初被移植到任天堂红白机上。带动了SLG的崛起。整整十四年过去了，战国故事已经成为SLG中最庞大的一个家族，就笔者所知，大致有以下十四种：

①《信长的野望》Ⅰ、Ⅱ(全国版)、Ⅲ(战国群雄传)、Ⅳ(武将风云录)、Ⅴ(霸王传)——PC、FC、MD、GB、SFC。



②《天下统一》(乱世的霸者)——PC、MD。

③《斩》Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ——MD、GG、SFC。

④《武田信玄》Ⅰ、Ⅱ——PC、FC。

⑤《独眼龙政宗》——FC。

⑥《战国关东三国志》——PC。

⑦《天下布武》(英雄们的咆哮)——MD。

⑧《将军》——FC。

⑨《SD战国武将烈传》——FC。

⑩《关原》——PC。

⑪《信长公记》——SFC。

⑫《织田信长霸王军团》——SFC。

⑬《太阁立志传》——SFC、MD。

⑭《1552天下大乱》——PC。

如果再把战国题材的RPG和有战国武将或忍者、剑士出场的ACT、FGT、BOD也包括进去的话，那何止百种！也难怪，小日本区区一千年历史，难得有个激动人心的战国时代，当然他们要一锅菜来回翻炒喽。

那么战国究竟是个怎么样的时代呢？

十六世纪初，镰仓幕府后期，中央失去了号召力，四方豪族并起。各国守护(相当于中国古代的节度使)互相攻伐，视天皇和足利将军为草芥；守护的家臣和地方豪族攻击官厅，霸占城池；守护家臣之家臣又驱逐家主；百姓一揆(暴动)纷起，一向宗(佛教宗派)趁机扩展势力——史称此为“下剋上”。

近百年的乱世，守护大名逐渐变成为割据一方的战国大名。其中，尾张地方的小领主织田信长及其家臣农民出身的木下藤吉郎（丰臣秀吉）怀抱鸿鹄之志，开始统一各国，史称“织丰时代”或“安土桃山时代”（信长曾在安土，秀吉曾在桃山建筑城堡，作为政治军事中心，故名）。1598年，侵略朝鲜失败的丰臣秀吉病死，其家臣中以石田三成、小西行长为首的文吏派与以加藤清正、福岛正则为首的武将派发生冲突，信长、秀吉两代的盟友德川家康趁机于关原之战中击败文吏派的势力，继而成为征夷大将军，开创统治日本近三百年的江户幕府。1615年，家康攻克大坂城堡，丰臣秀吉的遗孀淀姬及其子秀赖自杀，丰臣氏死亡，日本完成了真正的统一。

从卖油郎斋藤道三、食客北条早云的崛起，到武田信玄、上杉谦信川中岛之战，到织丰时代，到江户幕府的开创和独眼龙伊达政家纵横东北，百年波谲云诡的历史，目前还没有一种节目可以完全概括反映——这也是战国游戏层出不穷，又各有侧重的原因吧。

战国SLG游戏，大部分遵循KOEI的路子和《三国志》Ⅰ～Ⅳ差别并不很大，只有《太阁立志传》大量吸收RPG的新鲜血液，《天下统一》打破以月为指令单位的传统，《斩》系列又直承《天下统一》，颇有新意。

《天下统一》是System Soft公司的产品，目前国内最常见的是汉化的PC版，以及MD版《乱世的霸者》。这个游戏最主要的特点，一是以季为指令单位，一年四季，每季分“政略”、“战略”、“行军”、“合战”四个阶段，二是简化战斗场面而加强战略调动的重要性。

如果是PC版，一共有六个小子目录，五个为存盘，第六个为“NEW”。游戏从1551年开始，只能选择十二位诸侯之一进行游戏。但一旦你统一了日本，那么“NEW”的某个文件将会被改变，重新开始时，全日本五十八国中任何一位诸侯都有机会成为游戏的主人公了。

诸侯的身份分为三种：豪族、小诸侯、战国诸侯。如上杉谦信，初始时只是豪族身份，必须扫平了国内的独立势力（每国有二到七座城池不等，道路纵横；初始时，许多城池控制在一座地方豪强和一向一揆即一向宗暴动者手中），才能上升为小诸侯。豪族有许多指令不能下达，如向国外行军、结盟、拉拢敌方将领等。小诸侯继续奋斗，当总收入（分数或称分高）达到100万时，即可上升为战国诸侯。



主人公的总收入用“万石”来表示，每季可实行的指令数目用CP来表示（有的指令消耗相当多CP，如购买枪支，最多每次要花5个CP），对别国诸侯和将领以及本国家臣、民众的影响力则用“威信”来表示。威信值最少为0，最大可到20。威信值若低，结盟难以成功，别国将领无法拉拢，并且臣下的忠诚度会下降。可以用与别国结盟和扩大地盘来提高威信值，另外，从豪族上升为小诸侯或从小诸侯上升到战国诸侯，威信值和CP都会相应提高数点。当然，提高威信最简单的办法是等待朝廷来封官。各种官爵由下往上分别有：各国的“护府长”（守护）、镇守府将军、左大将、右大将、参议官、左大臣、右大臣、内大臣、中纳言、大纳言、关白院长等。另外，足利将军于1563年前后可能来到你的领地，此时主人公余额减半，威信上升了点。

什么叫做余额？它是主人公每季的总收入减去家臣俸禄和部队粮饷后所剩余的部分。有些指令是要消耗相当多余额的，如征兵、开垦、行军等；余额不足，许多指令将无法下达。因此，不必把家臣的忠诚度赏得太高（一般10以上即可），以免消耗不必要的CP和余额。如果支出超过收

入，即是出现财政赤字，城市值（商贸兴旺程度）和百性忠诚度将会下降。

指令由CP和余额双方面加以限制。游戏初期，常会感觉余额不够用，势力发展了，又会感觉CP实在太少——好在行军打仗不消耗CP，每季打多少场仗，只要余额够，随你的便。

威信不止能上升，还会下降。背弃盟约，进攻盟国，威信下降三点；百性暴动，威信也可能下降。每季都可能有一定的灾祸发生，如暴动、久收、瘟疫等。北陆和东北地区经常下大雪，九州则常有台风，这种情况下，运输和行军打仗都不再可能。每季还会出现一些喜事，如继承人的出现，金矿的发现，南蛮船前来贸易，等等。

每位诸侯，最多可拥有47名家臣（包括自己在内为48个），所以当将领数达到这个极限时，将不再有人才出现，敌方败将将一律剖腹或逃走而不会投降，你也无法拉拢他国将领——因此需要把一些无能之辈故意送到前代去送死。每员将领最多可拥有50兵、50枪。需要注意，如果将领老病而死，则将由其子弟继承兵马；一般来说，能将之子大多是庸才，无能之辈倒可能有好儿子——也有些将领没有继承人，那么你只好自认倒霉，这支兵马将随着将领的死亡而自此消失。

全日本数百座城池道路纵横，每季都会有数十场战争发生，这对苦于KOEI风格长期内政，难以打仗的玩友们来说，可谓福音。笔者就曾在纵贯半个日本的广阔战场上，一季发动了十七场战争，真是痛快解气。

战斗过程相对简单，却很有特色。两军排开，每边最多六支队伍，可由四支上阵——三支正规部队，一支机动奇兵（敌人的机动队伍不可见；雾天机动部队无法出击）。每支部队都有两项数值，即兵力和士气，一般士气较兵力损耗得快，三支正规部队中，只要有一支士气被打成0，战斗即告失败。

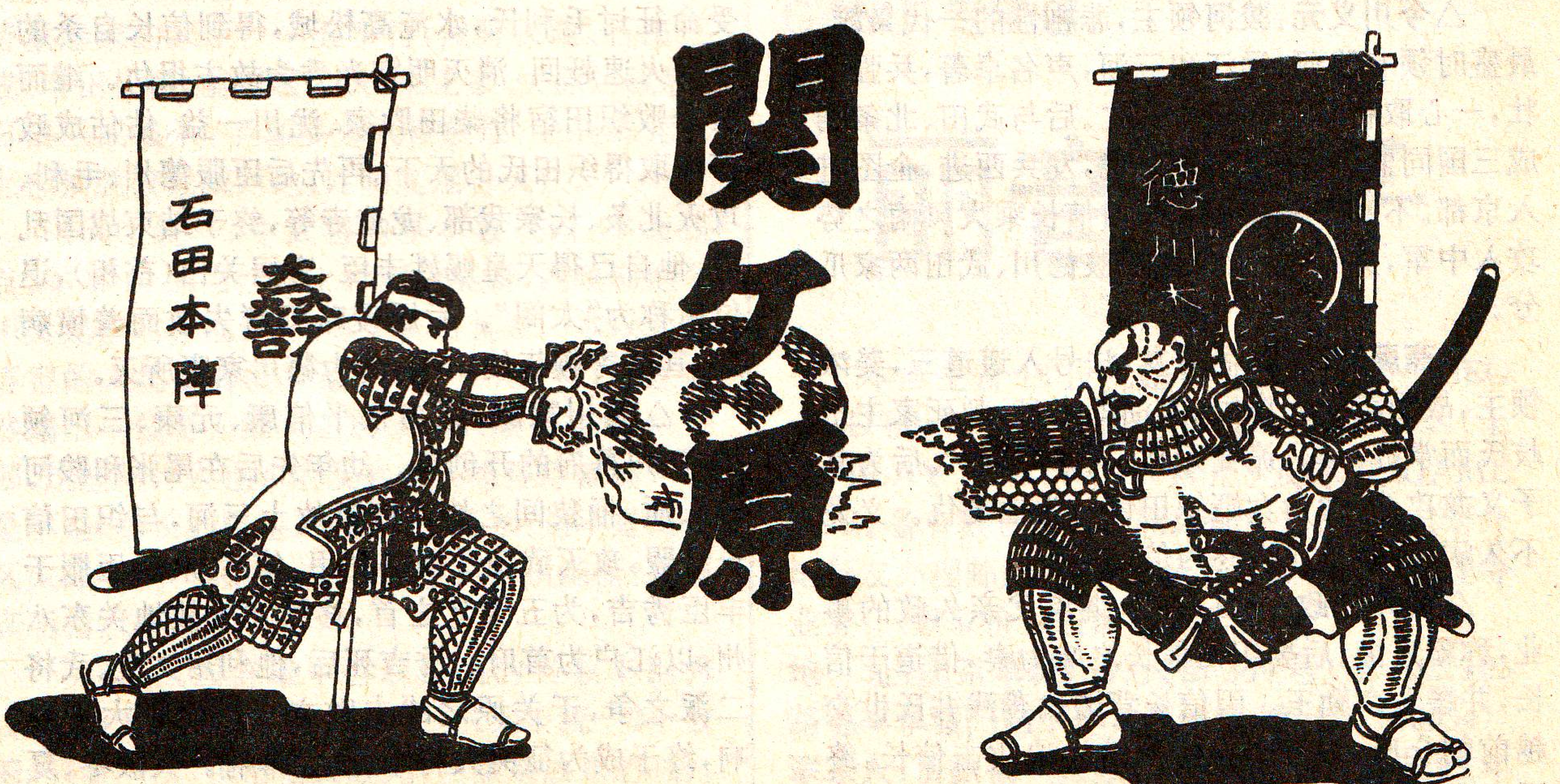
上阵时可选择四种阵势，每支部队可前进后退、冲锋、攻击、放枪（雨天不能使用）或交换（如被逼入死角则无法换人）。看似简单，其实真打起仗来依旧斗智斗勇，比下象棋还要伤脑筋。

野战击败敌人，守方会弃城而去或固守城堡，可选择硬攻还是包围（要消耗余额）。攻下城堡后，城中敌将可能会逃走，投降或剖腹（一般名将多剖腹，无能之辈才投降，所以对待敌名将，以拉拢为好）。

当主人公的总石数达到1500万、1400万、1300万、1200万，同时相对的威信达到14、16、18、20时，朝廷就会来加封征夷大将军，并且询问游戏者是就此结束呢，还是继续统一。无论玩家做何选择，电脑都会给出一幅坐标曲线图，显示你统一天下的进程——这是其它同类游戏所没有过的有趣安排。

为了让广大玩友对这个节目中诸多叱咤风云的英雄人物有所了解，下面作一个简单的介绍（对《信长的野望》和《斩》来说，这份名单也不是无足轻重的噢）：

△**武田信玄**：本名晴信，甲斐领主，战国第一



兵法家，以孙子四如真言（疾如风，徐如林，侵掠如火，不动如山）为军旗，拥有强大的骑兵团——赤军。势力最盛时领有甲斐，骏河及大半信浓国。曾多次与上杉谦信作战，后于远江三方原大破织田，德川联军，趁势西上，不久病死于信浓驹场。其子胜赖即位后，轻率用兵，于长筱败于德川家康，武田氏死亡。

△**上杉谦信**：本名长尾景虎，越后领主，战国第一勇将，自称战神昆沙门天王的化身，以“昆”字为军旗，拥有天下无敌的骑兵。曾与武田信玄在川中岛一带激战十二年，势力最盛时领有越后、越中及部分信浓国，得到人人垂涎的“关东管领”一职，承袭上杉姓，人称“越后之虎”。后亦于上京途中病死。义子景胜为丰臣政权五大老之一，关原之战后逐渐衰亡。

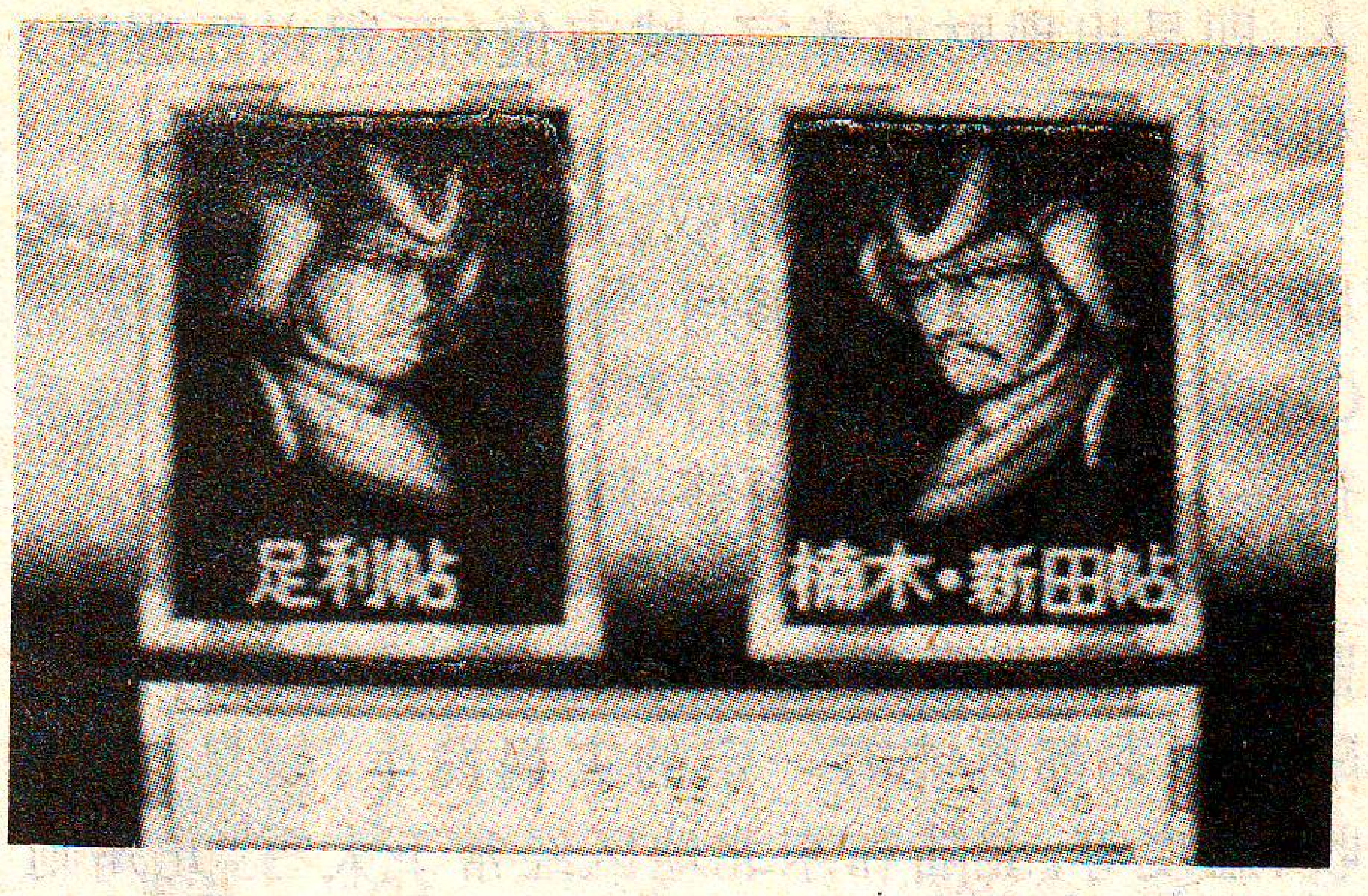
△**北条氏康**：相模领主，关东真正的实力人物，政治奇才。其祖父早云出身于食客，祖孙三代艰难创世，到氏康时，逐步控制关东八州，成为战国后期与毛利、织田鼎足而三的强大政权。后其子氏政为丰臣、德川联军攻灭。八州成为德川家康夺取天下的根据地。

△**毛利元就**：安芝领主，关西第一大名。原为大内氏家臣，因同僚陶隆房（晴贤）叛乱弑主，而起兵攻灭陶氏，继而又灭关西霸主尼子氏，与织田、北条鼎足三分本州。长子隆元及其子辉元先后继位，一度臣服于丰臣政权，关原之战后灭亡。元就次子吉川元春，三子小早川隆景，都是天下知名的武将。

△**今川义元**：骏河领主，悲剧性的一代枭雄。最盛时领有骏河、远江和三河，声名卓著，兵强马壮，一心取将军足利氏自代之。后与武田、北条结成三国同盟，消除了后顾之忧，发兵西进，企图进入京都。不幸于桶狭间为织田信长乘大风雨之势攻入中军，义元战死。领地后被德川、武田两家瓜分。

△**斋藤道三**：原名秀龙，法号入道道三，美浓领主，战国第一阴谋家。卖油郎出身，刺死家主土岐氏而掌握一国，诡变无常，人称“蝮蛇”。后为其子义龙攻杀，遗命女婿织田信长为他复仇。义龙不久病死，其子龙兴终为信长所灭。

△**浅井长政**：近江领主，继承父亲久政的事业，称霸京畿。后娶织田信长之妹为妻，借道于信长，并뫔入京勤王。因信长背盟偷袭浅井氏世交越前朝仓氏，恪守仁义的长政被迫攻击信长，终因实力不敌，兵败灭亡。



△**宇喜多直家**：备前领主，仅次于斋藤道三的阴谋家。由一家臣上升为大名，数十年未经一战，全凭联姻和暗杀获取地盘。织田、毛利对战时，他倒向东军，病死前托孤于织田军大将羽柴（丰臣）秀吉。秀吉将其子宇喜多秀家抚养长大，任为丰臣政权五大老之一。关原之战，秀家为西军统帅，兵败被放宵逐。

△**织田信长**：尾张领主，举世无双的豪雄，安土时代之开创者。继承其父信秀为大名后，于桶狭间攻灭今川义元，声名大噪。即与德川家康结盟，松永、斋藤、朝仓、浅井诸大名，奉将军足利义昭而号令天下。后因亲往增援围攻高松城的部将羽柴（丰臣）秀吉，途经京都本能寺，家臣明智光秀叛乱，他被迫自杀。织田氏天下终为丰臣秀吉所篡夺。

△**丰臣秀吉**：原名木下藤吉郎，又名羽柴秀吉、藤原秀吉，战国第一奇男子，桃山时代之开创者。尾张中村农民出身，仕于织田信长为大将。后受命征讨毛利氏，水淹高松城，得到信长自杀的讯息火速赶回，消灭明智光秀为故主报仇。继而又击败织田宿将柴田胜家、泷川一益、佔佔成政等而取得织田氏的天下。再先后臣服德川、毛利、攻灭北条、长宗我部、龙造寺等，终于结束战国乱世。他自己得天皇赐姓丰臣，官居关白（首相），退位后称为“太阁”。后因侵略朝鲜失败而羞愤病死，其子秀赖年幼识浅，终为德川家康所灭。

△**德川家康**：原名松平信康、元康、三河领主，江户幕府的开创者。幼年先后在尾张和骏河作人质，桶狭间之战后恢复故土三河，与织田信长结盟，攻灭武田氏而得到甲、信二州。后臣服于丰臣秀吉，为五大老之首，移镇北条故地关东八州，以江户为首府。秀吉死后，他利用文吏、武将二派之争，于关原之战击败文吏派而扩大了影响，终于成为征夷大将军，开设幕府。大阪冬、夏两战灭亡丰臣氏后，终于统一日本。



△**战国群雄**:除上述诸大名外,实力强大,可用来统一天下的还有:六角、三好、松永、尼子、估竹、朝仓、大友、岛津等。次一些的有:长宗我部、伊达、最上、龙造氏、里见、陶等。非有高超技术及强大毅力的玩家不能使用(亦即没多大希望活上十年)的有:芦名、村上、小笠原、北岛、岛山、椎名、河野、伊东、扇谷、细川等,包括幕府将军足利义辉。实际上,德川(松平)也是相当难以发展的,东有今川、西有织田、北有武田,全都威震一方。笔者只用他玩过一回,茶饭不思两个月,到1564年才击败今川站稳脚跟,然后面对关东霸主北条氏……若有同好共同奋斗过,愿意倾诉此血泪史。

△**五大老与五奉行**:丰臣政权的最高权力机构为五位"客将"性质的大名五大老:德川家康、前田利家(利家死后为其子利长)、毛利辉元、宇喜多秀家、小早川隆景(隆景死后为上杉景胜)。同时的最高行政执行机构为五位从秀吉亲属和侍童起家的家臣——五奉行:浅野长政、石田三成、增田长盛、前田玄以、长束正家。关原之战后,石田三成被杀,宇喜多秀家被放逐,毛利辉元和上杉景胜被裁减封地,此制度遂告灭亡。

《天下统一》中武将的基本数值以16为顶点。军事16的当然非上杉廉信莫属,内政却把今川义元排列首位,令人有些莫名其妙。本以为最厉害的人物要算斋滕道三:军15,政15;谁想突然蹦出一位奇人细川正成来,军、政都是16!天哪,这些何许人也?老友弁庆当场捏碎鼠标——是不是《信长的野望》中的细川藤孝?是不是司马区太郎小说《丰臣家的人们》中的细川幽斋?恳请高明指点迷津。

另外,战国群雄中官职最高的当数丰臣秀吉,一直升到"关白"。本人狂玩《天下统一》十数遍,只有一次,织田信长战死(当然是故意的)后,由木下(丰臣)秀吉继承,朝廷立刻来封"关白院长"。这一高官只有秀吉能得到吗?其它诸侯可有这种福气?解释我此疑者,愿与他八拜为交!

战国十八大名世系(1500—1620)

陆奥	伊达稙宗—晴宗—政宗
越后	长尾为景—晴景—上杉谦信(景虎)—景胜
相模	北条早云—氏纲—氏康—氏政
甲斐	武田信虎—信玄(晴信)—胜赖
骏河	今川氏亲—氏辉—义元—氏真
三河	松平清康—广忠—德川家康(元康)—秀忠
美浓	斋藤秀龙(道三)—义龙—龙兴
尾张	织田信秀—信长——→丰臣(羽柴、木下)秀吉—秀赖
越前	朝仓贞景—孝景—义景
近江	浅井亮政—久政—长政
畿内	三好之长—范长—义贤(长庆)—义继
备前	宇喜多直家—秀家
出云	尼子经久—晴久—义久—胜久
安艺	毛利元就—隆元—辉元
土佐	长宗我部国亲—元亲—盛亲
肥前	龙造寺胤久—胤荣—隆信
萨摩	岛津胜久—贵久—义久
丰后	大友义镇—宗麟—义统

无论是您要选购、邮购、租借机卡或维修主机,请别忘记——由发烧友经营为电玩迷们开设的热门GAME专卖店!

丽音电子

本店主营16位机超任、世嘉、NEO·GEO—CD机,32位次世代主机3DO、SATURN(土星)PLAY STATION(索尼)及掌机GAME BOY。备有数百款对应软体供您选择。并且对外地玩友办理邮购,为本市玩友设置租借及修理等业务。(索取价目表请付2元。)

地 址:北京阜城门外大街309号(乘102、103路电车阜城门站下车,"真维斯"旁边)(100034)

联系人:贾振福 张志 电话:★变更★自95年9月30日起由现6081504改为6183834

秘 ●技 ●天 ●地　秘 ●技 ●偏 ●方

秘 ●技 ●偏 ●方　秘 ●技 ●天 ●地

■ 秘技

《梦幻模拟战 Ⅱ》 MD FP=3

部分版面中的隐藏宝物及得到条件

MAP2:速度靴——城堡大厅正中墙下(12,21)

大剑——NPC 指挥官全员生存

MAP4:天使之羽——神殿内(12,5)

MAP6:魔导石——(12,5)

魔防项坠——NPC 指挥官及佣兵全员生存

MAP7:魔防衣——(23,22)

魔导石——NPC 指挥官及佣兵全员生存

MAP9:魔导石——岩石上(24,7)

龙之铠——NPC 指挥官全员生存

结界项链——NPC 指挥官全员生存

MAP11:魔导石——魔法阵内(14,6)

MAP14:魔导石——(5,24)

MAP17:魔导石——壁炉内(6,7)

美塞亚之剑——壁炉内(24,4)

MAP18:皇冠——NPC 指挥官及佣兵全员生存

MAP26:魔导石——(15,9)

MPA? 1:——铁哑铃——(16,4)

MAP? 3:龙之铠——(29,19)

《米老鼠纪念版》 MD FP=7

选关法:在 OPTION 中,进入 SOUND TEST 画面,将 MUSIC 调成 CONTINUE,S.E. 调成 APPEAR,VOICE 调成 THINK……,将光标停在"EXIT"处,同时按住十字键左,开始游戏即可选择版面。

《外星王子》 MD FP=7

几种特殊密码:

无敌模式——CANDY

与 BOSS 对战——MUSEUM

自由选关——ILOVEU

自由选择奖分舞台——DOFEEL

无限续关——AAAAAA

《光之继承者》 MD FP=3

一百层的隐藏关:在这里,每过 10 层即可得到呼唤四个精灵的宝物及加满 HP、SP 的长生不死药。最好在进入隐藏关之前,召出火精灵协助努尔杀敌。当 HP 不够时,只要对软体怪物喷射金腕轮之光召出水精灵,就可为努尔补充 HP。最终可得到"OMEGA"无限数神剑。

《J 联盟足球 '95》 MD FP=5

隐藏球队:在选择球队的画面中,同时按住 L、R 两键,就会现一支叫"ホームタウンズ"的球队。这个队中队员的跑动能力和踢球力量都非常高。

《幽·游·白书》 SFC FP=7

全部密码(标▲的是纯情节部分)

进入剧情——AAAAAAAA

朱雀登场——BYYABYXX

左京登场——XAXYAXYB

▲暗黑武斗会——YYXXABYA

六游怪 TEAM——BBBXYBYY

魔性使 TEAM——AYXXXYBA

里御伽 TEAM——XAYBABYX

▲幻海辞世——AXBXYBYA

户愚吕 TEAM——BBXAYBAB

对决户愚吕弟——XYABBAYX

▲ENDING——BABYBABY

对战模式使用最强幽助及 100%户愚吕弟——输入 BABABABA,按住 2P 手柄 L、R,出现"100%中 100%"再决定。

■ 偏方

《异形战士》 MD FP=7

选关密码:第 1 关 1985,第 2 关 3698,第 3 关 0257,第 4 关 3745,第 5 关 7551,第 6 关 8790,第 7 关 5196,第 8 关 4569,第 9 类 8091,第 10 类 8316,第 11 关 6402,第 12 关 9874,第 13 关 1930,第 14 关 2623,第 15 关 6385,第 16 关 7749,第 17 关 3278,第 18 关 1039,第 19 关 9002,第 20 关 2878,第 21 关 3894,第 22 关 4913,第 23 关 2852,第 24 关 7406,第 25 关 5289。 北京 D·小茜

《SHINING FORCE》 MD FP=8

造宝法:某些宝物有固定数目,如圣剑、戒指等。如果在战斗画面中,把随身携带的宝物中的第一个(四格上面一格中的)扔掉,那么第二个(四格左面一格中的)就可以

在商店中选宝箱(即暗藏宝物)的那一项买到。如此重复可得到许多强力的宝物。 温州 王雪冲

《SHINING FORCE Ⅱ》 MD FP=4

美丽的女战士:当飞鸟降落在古拉思岛后,向左下方走。在岩石边会发现一个小村落,这个村落的特征是村里的神父与众不同,但不是乌利高神使。进入村子后,小心地沿左边的树丛间的缝隙绕到房后,不要过分向左,否则会出村。这时,会发现一条瀑布,接着奇怪的事就发生了……,最后就会得到一名美丽的女战士。她的攻击力非常高,使用两种别人不能使的武器。当在弹钢琴的村庄地道的宝箱中得到黑暗护掌,给她装备上攻击力还可以加二十。此外,她的魔法也很全面。 成都 李文胜

《三国志Ⅲ》 MD FP=8

迅速增加存金法:开始玩《三国志Ⅲ》都有钱太少不够花的感觉。只要选一个人口不多的城,最好在10～30万之间,商业在100以上,在此征收高额的特别税,收税后马上用魅力高的武将通过施舍使民忠达80以上,这样下个月又可以再次征收。如此便能迅速致富。要注意一定要有足够的米,最好米价低时多买一些。

温州 周伏虎

《梦幻模拟战Ⅱ》 MD FP=5

得到大量金钱法:在第10章与海贼利斯塔的战斗中,只要在魔族还未出现前派机动力高的指挥官(如飞行骑士)将海贼主帅利斯塔打死,就会得到大量金钱(一万元),而且并不影响利斯塔归顺你。在隐藏的第一关中,打死所有的兄贵也会得到大量金钱。这样,就不必为买不起贵重道具和征兵烦恼了。 上海 支文洋

《梦幻之星Ⅳ》 MD FP=4

进入大牧场:在流沙旁的村庄玛伊鲁(マイル),其中有一个大牧场,牧场主会拦住不让进入,因为里面有"大蚯蚓"(在沙地飞车中才能遇到的那种),主人公一行实力尚未成熟,很难战胜它。不过,可以在莱娜和鲁蒂的家乡艾特城酒吧女主人(有舞台的那个)处接受委托任务,"大牧场"就在其中。这样,便可以在进入杰奥之足前大幅度提升LV,同时还能拿到1000元的酬劳。 上海 徐珺

《梦幻之星Ⅳ》 MD FP=4

鲁蒂修得厉害的魔法:在那颗未登录的星球上,通过勇气之塔和力量之塔后,可以进入愤怒之塔(いかりのとう)。在里面可以得到好的装备,同时还会遇上死去的"莱娜",她会和鲁蒂一对一的战斗(音乐伤感)。不要有一丝恻隐之心,打死她后真正的魔法生物出现了,千万不能与其战斗(鲁蒂一个人的实力是不够的)。选择"不"后,魔法生物会教主人公一个魔法(ナギド 30TP),这是非常厉害的魔法,LV45时鲁蒂就会用了。 上海 徐珺

《沙漠风暴Ⅲ》 MD FP=7

选关密码:

第二关:C9HLMJT96JJ

第三关:9G3JXY96SYR

第四关:NW6T4FCDTFG

第五关:L64ZLPTCDP4

第六关:GPSKZLWV9G9 石家庄 于秉玉

《麻雀恶魔塔》 MD FP=7

选关密码:

第二关 KLJDMYPFM

第三关 KMBFIGSFQ

第四关 HAIPRMFFU

第五关 DNGLHXGFY

第六关 DOHCWAVDQ

第七关 KNVJZGWGG

第八关 DPWVXQPGK

第九关 HBTTKXWJA

第十关 KOVQISIEG

第十一关 DPXZTLEJI

第十二关 DOERMJIEO

第十三关 DRFGVHTES

《真人快打Ⅱ》 MD FP=4

隐藏的第三菜单:进入OPTION,并将光标停在Done处,顺序按左下左右下右左左右右,即可调出隐藏的菜单。 武汉 一没留名玩友

《太空战士Ⅱ》 FC FP=4

主角成长法:首先开始游戏,将四个记录存档写满,然后按一下RESET,不要关机,将电源拔掉,再接通电源,此时发现只剩下第一个记录。取记录进行游戏,发现主角已成长,拳头为86级,战斗后变为16级,非常强大!

取得火焰弓法:在拿到世界地图的村庄中,只要与村里的人交谈,便会战斗,把敌人打死后经常会得到火焰弓和一种强大的防具。

训练妙法:《FFⅡ》的主角成长的形式很特殊,不以EXP为计量单位。在战斗中不要向敌人攻击,尽可能自己打自己,使HP消耗掉一半以上,当消灭敌人后或敌人全部逃跑后,HP消耗一半以上的人会提升最大HP值。

这时，应补满消耗的 HP，如此重复，便可达到很高级别。

柳州　黄河

《忍者龙剑传Ⅱ》 FC　FP＝7

巧过雷电之夜：在第三关中的雷电之夜，天空一明一暗很讨厌，其实只要在天暗时，按暂停待亮时再继续，即可不浪费时间而顺利进行游戏。　湖北宜昌　张奥

《龙珠 ZⅢ》 FP　FP＝4

避开能量弹法：当敌人在 3D 作战画面时对你发量弹时，按住下键不放，当能量弹转至已方画面时，立刻按上和 A 键，即可避开能量弹。但如果画面下方出现已方战士恐惧的脸时则无效。　南京　幺洁夫

《火箭人》 FC　FP＝7

选关密码：

第二关：409－629－312

第三关：435－765－818

第四关：775－454－215

第五关：318－469－417

第六关：040－473－312　宁波　袁融

《忍者龙剑传Ⅲ》 FC　FP＝4

巧打第三关关底：第三关关底是两名忍者，较难对付。但只要有护身火的忍术，进入关尾后，两名忍者按程序会跳两下，此时剑可砍到他们，你应站在中间向右挥剑。当他们站定后便不停地发手里剑，你只要使用护身火，然后就可以用剑砍死他们了。注意，不要碰上忍者的身体，否则护身火会消失的。　湖北宜昌　张奥

《霸王的大陆》 FC　FP＝6

提高经验值法：选双人打，让甲方带领十员武将，征满兵去进攻乙方。将军队按十字形分两队布在树林中，智力低的居中。乙方则让欲加经验值的武将(最好智在 86 以上)移至附近，对居中的人使用共杀计，反复使用可获许多经验值。当乙方具备水攻计后，甲方将武将全部排列于水中，乙方使用水攻计，如此反复几次后，经验值可迅速提高至 999。

《能源战士》 FC　FP＝7

直接消灭首脑法：在进入首脑房间的瞬间使用手雷，首脑即被消灭。此法仅在第 1、2、4、5 关有效。

音乐欣赏法：在标题画面时，同时按住 1P、2P 手柄的 A、B、左三键，再按开始键即可欣赏全部 51 首音乐。

上海　ZZX

《冒险岛Ⅳ》 FC　FP＝7

选关密码：

第一关：RRCX－RR－4F
33JV－33－32
JJ1W－JJ－V5

第二关：R4CX－RR－40
R？N？－2R－41
R？VO－RR－49
R？VO－20－48

第三关：CYVO－20－4L
C？VT－2X－4C
C？V8－4X－43

第四关：M？V8－4X－4Y
M？Z8－4X－4W
8YZ8－4X－4Q
8？Z8－4X－4T
8？Z7－2X－4S
8？Z6－BX－4L

第五关：W？Z6－B5－4H
W？ZN－45－4Z
W？Z4－B5－40
W？ZF－B5－4R
B？ZF－B5－4Y
B？Z4－25－4S
B？ZF－25－4？

第六关：GYZF－25－4P
GY10－25－49
5Y10－25－4H
5Y1T－R5－4C
5Y1B－R5－46
531B－C5－4B
5？1W－XL－46
5？13－XL－4C

第七关：PY13－XL－4D
PY16－？L－4P
P？1P－YL－46

以上各关的密码，在同一关内输入不同的密码，得到不同的功能。

上海　屠鸿元

《鳄鱼先生》 FC　FP＝5

最终音乐：在一轮爆机后，在标题画面中选择音乐一栏，则比爆机前多一项“ENDING”音乐。小测验：在一轮爆机后，再开始游戏，中途死去。再选择游戏时，在音乐栏下多了一项“QUIZ”，选择这项，电脑便会出十道日文选择题来考你。(**注**：必须为日文版)

广州　FD^{2}WH

《燃烧战车》 FC　FP＝5

隐藏的 BOSS 及弱点：当主角收全卡片后，收 call 来到陆上 BOSS 房，通过陷井及机关，所到达最后的地方为一间电脑室，里面只有四名士兵而不见 BOSS。其秘密在于门内，在进入电脑室画面转换瞬间按住右键不放；这样就会进入隐藏门，隐藏的房间有 BOSS 及六个箱子。主角应迅速走到最右边，面朝下，则 BOSS 便会陷于最右小角内团团转，这时只需十几发火箭便可击毁 BOSS。然后，在上面的四扇门选正确的一扇门逃走，基地便爆炸了。这样，就算是爆机了。

广州　FD^{2}WH

北京万和游戏一族邮购价目表

1. 凡在本店购机者均可赠卡一盘。台湾主板世嘉五代Ⅰ型机 790 元,世嘉五代Ⅱ型机 890 元,全部 100%兼容,下列表中画★号卡,均为赠卡,未画★号卡,可按卡价减 100 元加机价即可。例:16 人街霸 280 元,购机赠卡为 790+180(280-100)=970 元(依此类推)

2. 开设换卡业务,全国各地玩友,只要在我店购卡,今后即可凭本店发票进行换卡。例:购"饿狼传说"150 元换"狮王"160 元补差价 10 元,手续费 16 元(160×10%)计 26 元(邮资另付)

	世嘉卡	价格	世嘉卡	价格	世嘉卡	价格
FGT 格斗	16 人街霸(40M) ★12 人街霸(24M) ★饿狼传说Ⅱ ★武士魂Ⅱ	280 130 140 90	真人快打(原装)Ⅱ 真人快打Ⅱ ★龙虎拳 幽游白书Ⅱ	170 160 110 160	★七龙珠武斗传 李小龙Ⅲ ★世界英雄 侍魂	120 120 110 170
RPG 角色扮演	光明力量Ⅱ(原) 新创世纪(原) 战斗传说(原)	300 280 310	光之继承者 梦幻模拟战Ⅱ 太阁立志传	270 170 360	梦幻之星Ⅳ 皇室血裔 石中剑	270 190 220
SLG 战略模拟	大航海时代Ⅱ ★太平记(原) 大战略Ⅱ	320 85 160	欧陆战线 提督的决断 ★圣骑士战记(原)	200 180 120	★三国志Ⅰ 三国志Ⅰ+Ⅱ 三国志Ⅲ+大战略	125 185 220
RAC 赛车	★Out runners 赛车 ★印地赛车	110 110	★机车Ⅱ ★机车王Ⅲ	100 110	★川崎赛车 ★F1 赛车	90 100
ACT 动作	格斗四人组 狮子王 ★丛林冒险Ⅰ 丛林冒险Ⅱ	160 160 110 135	★阿拉丁神灯 ★侏罗记Ⅱ ★音速索尼克Ⅳ ★变形侠医	130 120 130 120	★索尼克Ⅲ ★海豚Ⅱ 海豚Ⅲ 大吟酿	100 110 135 100
PUZ 智力	F15 战机 F22 战机	150 150	台湾大亨 民国问答	240 240	米格-29	100
SHT 射击	终极战役 魔界奇兵 灰狼直升机 ★真实谎言	145 160 175 130	警匪克星Ⅱ ★魂斗罗 ★异形战士 红色战区	150 110 110 140	空牙Ⅲ ★雷鸟Ⅳ ★联合大作战 ★雷电传说(街机版)	140 100 100 100
SPG 体育	95NBAⅡ NBAJAM(原)	150 120	95FIFA 足球 ★94FIFA 足球	120 120	★戴维斯网球 真实拳击(32M)	70 220
TAB 桌面	★究极麻将Ⅰ 究极麻将Ⅱ	95 160	赌城 16 张麻将	95 170	四川省麻将 梦幻水果盘	180 160

	机种	单价
世嘉五代机	日本原装世嘉五代Ⅱ型 MEGA DREVE2(PAL-D 制) 日本原装世嘉五代Ⅱ型 MEGA DREVE2(NTSC 制) 台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容 PAL-D 制式(赠卡) 台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容 PAL-D 制式(赠卡) 日本原装世喜五代 MEGA JET(NTSC 制) 日本原装世嘉光盘机 MEGA-CD ROM PAL 制赠光盘一张 世嘉Ⅱ型 6B 手柄 ABC-XYZ 世嘉光电枪(赠枪一盘)	1050 930 790 890 780 1550 50 260

特别超值推荐:日本原装松下 3DO 光盘游戏机 3250 元(赠超级街霸Ⅱ、X 任选光盘一张)

注:本店所售机卡均有严格质量保证,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请写清联络地址及邮编以便联系。

邮 费:千元以下机种邮费(含保险费)40 元,特快专递 80 元

千元以上机种邮费(含保险费)60 元,特快专递 90 元

游戏卡及手柄等附件一律邮资 10 元,特快专递 30 元

如有疑问请打电话北京(010)4073697

地 址:北京市东城区美术馆后街 39 号万和公司游戏部 100010 联系人:陈晖 李维春

苏州市沧浪区港龙电器商店

内行人的选择：

GAME GEAR 彩色液晶电视兼游乐器，可边走边玩游戏和看电视，目前有400余种游戏，其中有：

SD高达(SLG)	350元
光明与力量外传(S.RPG)	450元
机甲战士(SLG)	280元
J联盟足球(SPG)	280元
克利斯达尔传说(SLG)	250元
9合1(真人快打,美少女战士)	350元
12合1(侍魂,超音鼠)	350元

掌上型PC－E G.T 动态液晶显像器，色彩鲜明，可玩PC－E用的所有卡片游戏，有四百余种。

GAME BOY 任天堂公司出品，价格最廉、世界最流行、游戏有一千多种：

三国志 I	190元
吞食天地	250元
真实谎言	180元
篮球飞人	180元
第二次机械人大战	190元
53合1(真人快打、兔子罗杰)	350元
28合1(蜘蛛侠、玛莉、米老鼠)	280元
30合1(乱马½、玛莉)	350元
33合1(世界英雄 II、F1赛车)	350元
95合1(真人快打、侏罗纪公园)	350元
200合1(幽游白书、魂斗罗)	350元
20合1(GB原人、仓库番)	190元

主 机

松下3DO 2990元　索尼PS机 3500元

世嘉土星 3900元　SNK机王(NTSC制) 1800元

SNK NEO、GEO－CD机(NTSC制) 3600元

美版超任主机 1200元　中国制式超任机 990元

UFO磁碟机 34M 2500元　博士7 1650元

SUPER KING磁碟机 32M 1990元

16位世嘉机 590元(送一盘卡)

G.G掌机 1250元(送一卡)　G.B机 450元　G.T 1250元

	SLG	ACT	SHT	A.R
世嘉卡	圣骑士战记 149元 DB恐龙兄弟 249元 太平记(原装) 85元 梦幻之星 IV(原装) 350元 信长野望(原装) 350元	铁拳之道 90元 战斗小子 95元 侏罗纪公园 180元 饿狼传说 150元 格斗四人组 150元 超狼传 190元	雷电传说 150元 魂斗罗 150元 星际警探 90元	伊苏国 III 198元 光之继承者(N制) 490元
SNK－CD	双截龙 198元　热血进行曲 198元　战国传承1.2 198元 真侍魂 250元　饿狼传说 III 250元			
SNK卡	真侍魂 1000元　饿狼传说 III 1500元　世界英雄 500元 越南75' 500元　饿狼传说 II 500元　龙虎拳 I 500元			
电玩杂志	电视游戏报导(95.7)161～164期 50元/本　电元攻略(95.7) 50元 PC特辑 15元/本　星际特辑MD、PC－E特辑 15元/本 少年同志(套装11本) 55元　GAME劲王95' 12元/本 94电子游戏软件典藏本 15元　超任FANS月刊(94'5～12) 15元/本 金手指密码95'专集 30元　TV GAME年鉴 30元 超任金手指月刊95'(4～5)15元/本			

另有大量3DO－CD软件 100元/盘　土星－CD 450元～700元/盘

PS－CD价格在200元以内　MD－CD 90～350元/盘。以上介绍均可邮购。

款到三天内发货，欢迎来电来函，批发价格从优。

地址：苏州市民治路11号

收款人：叶威　电话(0512)5242655　**香港联系人：叶华**　电话(00852)26695947　**开户银行：中信实业银行苏州分行**

帐号：704－01226280002　**邮编：**215006

福建省福大广通科技公司
为广大读者服务

本公司是以福州大学中青年管理和科技人才为主体,以高科技产品研制为先导的科工贸企业。本公司为广大街机用户推出世嘉机驳接街机用 GTK－1A(338 元)及超任接街机用 GTK－1B(368 元)转接板。该产品由微电脑控制,具有计时/计次二种工作状态,计时能任意调整每币游戏时间,计次能按要求设置各种难度等级并按币控制游戏次数,安装方便,使用效果好。

本公司为各位电玩迷提供各种最新游戏机、磁碟机及附件设备的邮购业务,详细目录请附贴足回邮邮票信封索取即可。

地址:福建省福州市杨桥中路 285 号

电话:(0591)3732424　3472935

邮编:350002　联系人:徐鸿升

求贤若渴

本公司长期致力于中国电子游戏事业发展。现在全国范围内招聘专职或兼职软件人才。凡有相同志趣并对世嘉、超任、PC 游戏软件有研究者(包括编写游戏、改写游戏、攻能密码)均可胜任。有意者请函寄个人资料及研究成果。本公司愿提供优惠条件,共寻发展。

地址:深圳市怡景花园荷香阁 B1

邮编 518003

联系人:卓边光

电话:(0755)5548186

(本广告长年有效)

次世代机爱好者的乐园

主营:世嘉公司准六十四位土星游戏机
索尼公司三十二位 Playstation 游戏机
松下公司三十二位 3DO 游戏机
SNK 公司准三十二位 NEO · GEO 游戏机(机皇)

(以上四种光盘机的所有节目一律批发价销售并且免收邮费)

兼营:各机种的周边设备
手柄、S 线等配件及书刊、杂志

甩销世嘉游戏机、卡及各种配件

天　津
世家游戏天地

地址:天津市和平区兴安路竹远里 64 号余门(天津曲艺团对面)

联系人:汪永荣　　电话:022－2325600

传　呼:1275765105　　邮编:300041

收卡·售卡·换卡
订卡·邮卡

部分全新卡特价邮购:FC:光荣三国志 128 元;霸王的大陆*128 元;中原之霸者*158 元;吞食天地 Ⅰ 138 元～Ⅱ 148 元～Ⅱ(中)*258 元;封神榜(中)*188 元;圣火列传(中)*128 元;荆轲新传(中)*130 元;赌神(中)*128 元;火炎纹章外传*158 元;半熟英雄*168 元;魔神英雄传*168 元;太空战士 Ⅰ *178 元～Ⅱ *208 元;勇者斗恶龙 Ⅰ *158 元～Ⅱ *178 元;(三国志 Ⅱ · 太空战士 Ⅱ · 勇者斗恶龙 Ⅲ · 吞食天地)248 元;(成吉思汗 · 太空战士 · 中央大陆 · 北斗之拳四)248 元;龙珠四合一 198 元;热血四合一 128 元;MD:原装太平记*88 元;16 人街霸 288 元;锄大 D(黑桃 2)*188 元;SFC:全部节目磁 碟 50 元/10 张;卡用 R2025 型电池 10 元/枚;适用 SFC、MD、FC 机电源 48 元;世嘉新型六键手掣 55 元。以上标价均免平邮费、手续费,若需快件加 5 元/件。*注:含电池说明书

本部游戏卡随时都有变化,需其它卡可另行联系。另有大量物美价廉的二手卡,供你"点菜选购,商议交换",电庆或用信联系均可,为了准确快捷的联系服务,给本部来信请附填写好回邮信封及 1 元钱,汇款邮卡请到当地邮局办理汇款手续,千万不要用平信寄高额现金(再次强调)!来信或汇款请寄:北京海淀图书城游戏卡特价部　陈伯锋收,邮编:100080 即可。

热线电话:(010)2567256(只对外地)　门市电话:2541155 转 2100　乘车路线:332 路车在海淀下车,图书城南窗

三好电脑厅邮购价目表

土星(SATURN)带1张碟、火牛、一个手柄	4900元
手柄	470元
记忆卡	410元
视盘卡(VCD)	3100元
PLAY STATION 带1张碟、火牛、一个手柄	4950元
手柄	520元
记忆卡	450元
NEO·GEO·CD 带火牛、二个手柄	4250元
3DO(松下)带火牛、一个手柄	3600元
3DO(三洋)带火牛、一个手柄	3600元
手柄	210元
S端子线(3DO)	50元
视盘卡(VCD)	3100元
PC－FX(NEC)带火牛、一个手柄	4450元
手柄	500元
32位机制转	350元
PC－E(NEC)带一个手柄	2300元
32－X(SEGA)	1900元
220V－110V 变压器	100元
超任CD(带4张碟)	3000元
超任(日版原装)带火牛、一个手柄	1200元
超任(美版原装)带火牛、一个手柄	1250元
超任大手柄	180元
超任手柄(透明连发)	72元
GAMEBOY(手持机)	599元
博士六磁碟机(16M)带火牛	1650元
UFO磁碟机(34M)带火牛	2250元
16M长RAM	800元
超任制转	160元
AV线	20元
S端子线	72元
小霸王枪卡四合一(出口型8位套机)	210元
SEGA·CD三合一(带1张碟)	2750元
MEGA DRIVE(SEGA原装)	1050元
MEGA DRIVE(SEGA组装)	880元
SEGA 16－BIT	730元
GAME GEAR(SEGA)带火牛、天线	2150元
快打大手柄(SEGA)煌	180元
SEGA小手柄	50元

土星(SATURN)·CD价目

真说梦见馆	(ADV)	750元
时钟武士	(动作)	720元
GOTHA战役	(战略)	750元
极速赛车	(模拟)	700元
美少女雀士	(麻雀)	850元
幻影飞龙	(射击)	750元
VR战士	(对战格斗)	750元
湾仔追击	(ADV)	800元
疯狂USA	(模拟)	750元
三国志4	(战略)	1850元
不沉的要塞子女	(冒险)	850元
宇宙赛车间	(模拟)	850元
台球	(模拟)	850元
极上Q版沙罗曼蛇	(射击)	800元

PLAY STATION·CD价目

斗神传	(对战格斗)	750元
山脊赛车	(模拟)	730元
滑稽赛车	(动作)	680元
雷电传说1、2	(射击)	850元
罪恶粉碎者	(3D冒险)	850元
立体棒球	(模拟)	850元
铁路A计划4	(仿真)	1100元
OLBER SLED	(冒险)	800元
GRIFFON	(动作)	780元
铁拳	(对战)	780元
星际之刃	(模拟射击)	800元
热血亲子	(动作)	820元
老虎机	(模拟)	700元
神秘岛	(冒险)	950元
男爵大作战	(射击)	950元

3DO·CD价目

三国志4	125元
波子机	115元
怪兽象棋	115元
隐形战机	120元
土星战记	120元
机器人格斗	115元
奥特曼	115元
侏罗纪公园	120元
大头仔战记	115元
SEAL OF THE DRAGON	115元
MYST	115元
迷城杀手	120元
侍魂	120元
谁杀了庄洛利	120元
西部牛仔2	120元
人体旅行	120元
木星风暴	120元
幽游白书	120元
疯狂大塞车	120元
美少女战士	120元
王子复仇	120元
街霸	120元
逃离险境	120元
时空警察	120元

PC-FX·CD价目

绀碧之舰队	(仿真)	900元
全日本女子格斗	(动作)	900元
格斗之热	(动作)	850元
卒业2	(仿真)	850元
太空警察	(射击)	900元

PC-E·CD价目

波斯王子	(动作)	210元
BUSTER BROS	(动作)	210元
JIM POWER	(动作)	230元
龙骑士	(动作)	230元
桃太郎传说	(动作)	230元
毛毛女郎	(动作)	230元
派拉诺伊阿之战	(动作)	230元

NEO·GEO·CD价目

得点王2	180元
斗士历史	195元
真侍魂	195元
饿狼传说	180元
龙虎之拳2	180元
侍魂	180元
痛快进行曲	180元
94'格斗之王	180元
TOP HUNTER	175元
APLHA2	180元
越战1975	175元
麻雀狂列传	180元
魔法大决战	180元
最终任务	180元
世界英雄2	180元
超级间谍	180元
NB篮球	175元

世嘉(SEGA)CD价目

梦见馆物语	400元
WONDER DOG	320元
F·H·B	220元
索尼克	280元
西部牛仔	590元
光明与黑暗	480元
BLACK HOLE ASSAULT	480元
EARNEST EVANS	250元
英雄战争	280元
BARI-ARM	290元
四合一	250元
元朝秘史	290元
皇家摔角	480元
TOM CAT	390元
魔法少女	220元
星球大战	395元
星际之刀	395元
波斯王子	275元
八玉勇士	275元
人狼	390元
屠龙记	400元
三国志3	390元

世嘉游戏卡价目

狮王	175元
音速3	105元
音速4	125元
格斗四人组3	155元
从林冒险1	115元
从林冒险2	135元
阿拉丁	125元
音速喷火龙	125元
侏罗纪2	115元
魂斗罗	105元
大战略2	195元
超级大战略	210元
提督的决断	255元
欧陆战线	205元
大航海时代2	345元
圣骑士战记	105元
三国志3	210元
太平记	90元
饿狼传说2	145元
李小龙3	145元
武士魂2	115元
12人街霸	135元
16人街霸	305元
侍魂	165元
世界英雄	115元
真人快打2	165元
龙虎之拳	115元
幽游白书2	155元
沙漠风暴3	135元
阿Q连环泡	245元
MIG-29	95元
F-1赛车	105元
银河快枪手	85元
坦克	80元
西部牛仔	145元
地球保卫战	115元
赌城	120元
四川省麻雀	185元
麻雀恶魔塔	340元
95'NBA	145元
95'FIFA	125元
新创世纪	315元
战斗传说	315元
光之继承者	285元
梦幻模拟战2	185元
太阁立志传	375元
皇家血裔	225元
光明力量2	205元
梦幻之星4	315元
石中剑	225元
钢铁雄狮	150元
侏罗纪公园	180元
沙漠风暴1	130元
沙漠风暴2	150元
极地雄风	135元
BUBY2	175元
超级格斗	155元
双截龙5	180元
戴维斯杯网球	90元
西化森林	115元
格斗龟	145元
武士道	170元
发明家	100元
七喜	135元
雷电传说	98元
欧龙赛车	135元
异形3+外星战将	105元
兰波3+究极战士	105元
美人鱼+摩托大赛	150元
摩登原始人+美人鱼	160元

以上价格不含邮费，邮费加收商品总价格的3%，款到三日内邮局快件发货。

地址：北京复兴路15号(科苑商城内)　邮编：100038　联系人：金增辉

电话：010－8515544转2087或2014　传真：010－4046244

三好电脑厅第一分销店地址：北京西四北大街191号　电话：010－6085994

LIT可重录型游戏卡+学习节目=所向披靡

普通游戏卡，即使您买很多块，所能玩到的节目也是有限的，并且玩旧的卡带也没多大用处了。LIT可重录型游戏卡，当您上面的节目玩旧了，可以拿到经销商处洗掉上面的旧节目，再录上你所需的新节目。如此反复，起到了以一当百的作用。

电子游戏机已普及到每一个家庭，如果能利用它进行辅助教学，对家庭、对社会都将是一件很有意义的事情，使玩游戏机的孩子们不仅仅将游戏机用于游戏，还可以进行学习。

我公司依照教学大纲，现已开发出中小学各科的全系列教学节目，并且各种形式的学习节目还将源源不断地推出。这套学习节目在普通家庭8位游戏机或学习机上便可使用，和LIT可重录型游戏卡配合，用戶只需投资一块LIT游戏卡的费用，以后再支付少量的录制费，便可以使用到本公司推出的大量学习节目。

这是LIT学习节目+LIT可重录型游戏卡的最完美结合，缺一不可。

另：最大容量达32M的SX型16位LIT可录卡现已开始发售。

花230元(零售价)便可以买到一块SX卡和8M容量块，再花150元，买一个8M容量块，插在SX卡上，便可自行进行容量升级，直至32M。

同时提供复录设备，用于经销商向用户提供复录授权学习节目等服务。

复录设备用于经销商向用户提供复录节目服务，由于是针对非专业人员设计的，所以使用比较简单。目前我公司生产的最新型SN复录设备，可用于对所有型号的LIT可重录型游戏卡进行节目录制。

LIT产品一大分支街机可换节目电脑板。

欢迎在各地经销商处选购。

李氏企业深圳金脑电子科技有限公司

地址：深圳市宝安区西乡新安五路77区25栋　　邮编：518102
电话：0755—7907900(三线)、7906388　　传真：0755—7900837
李氏宝鸡公司：宝鸡市金陵路21号　　邮编：721001
电话：0917—211261、219789　　传真：0917—219789

名优荟萃 实力尽显
北京西艾商行

本店经营各种高中档的家用游戏机现订于95年10月5日至11月5日举办土星游戏机展销，包括土星主机，大量的土星游戏软件及土星的周边产品，欢迎广大土星爱好者光临。

特告 应广大玩友的要求 本店开办包机服务

超任 NEO·GEO 土星 PS 3DO 相继推出 使玩家大过手瘾

地址：北京市海淀区中关村南路甲1号(海中市场对面) **邮编：**100080

联系人：蔡 葳 **电话：**2562211—2188

诚 聘

本公司为中台合资企业，主要从事游戏软件的开发和生产，产品全部出口。我公司现有486微机50台，工作环境优越。

现聘：

一．软件开发人员：

1. 大本以上学历 2. 了解图形图像原理
3. 精通汇编、C或C++
4. 想像力丰富，歪点子多，创造力强
5. 对GAME写作有兴趣

二．游戏企划人员：

1. 专兼职皆可 2. 大本以上学历
3. 接触各类电子游戏较多，并有疯狂爱好
4. 想像力丰富，歪点子多，创造力强
5. 剧本组织能力强
6. 报名时请带对二个游戏之评估和改善意见，及一份自编的GAME策划剧本

应聘者请带个人简历、学历及身份证明。

联络地址：北京市海淀区学院南路四道口二号

邮 编：100081

联络电话：2255271 2255277 2255365

联 络 人：王先生

北京捷鸿高级软件技术开发有限公司

检查CD—ROM容量的简单方法

特约撰稿人 /叶 伟

知道卡带的容量比较容易，因为软件商多半会事先把容量标明，或者把卡插在磁碟机上也可以查到容量。但检查游戏CD的容量就比较麻烦一些，软件商不会在CD上写明具体容量，要作检查只能用电脑，但是对一般的用户来说，这又是不太可能的。

其实只要明白CD的储存原理，便可以用一个很简单的方法测得游戏CD的容量，而且相当准确。

玩CD游戏的人大概都有这个经验，如果把游戏CD当作音乐CD播放的话，音乐都是从第二轨(TRACK2)开始的。因为第一轨通常都是被用来储存游戏程序主体的，第二轨以后才是一些未经过压缩的、数码化的游戏音乐。一般来说，每1MB的容量，大约要占据6秒左右的时间长度，所以只要查出第一轨的时间长度，便可以换算出整个游戏的大致容量了。虽然第一轨的通常并不能直接看出，不过CD的总长度和每首乐曲的长度却是能够知道的，只要作一个减法就可以了。

以下便以"土星"的"美国飞车"(DAYTONA USA)为例作一个介绍：

首先使机器进入播放普通音乐用CD的状态，放入待测的游戏用CD片；稍等片刻，土星会自动检测该CD的格式，随后会在画面的正上方显示出该CD的长度为40分37秒；其次，用选曲的功能，依次检查每首乐曲的长度并作记录，得出乐曲的总长是38分50秒；最后，将CD的总长度减去所有乐曲的长度，得到102秒，除以6，再减去3(引导文件的长度)，我们便可以知道"美国飞车"的容量大约是14MB左右——注意，这里的M与电脑兆数相同。如果换算成大家所熟悉的游戏兆数，应当再乘以8。所以CAYTONA USA的容量，差不多相当于一张112Mb的卡带(除去音乐)。用电脑作验证，完全正确。

二手货突然死亡

二手货市场开办以来，生意兴隆，但问题也挺大。第一是来信积压严重，小水不容大舟，时间相隔半年，美人已迟暮。第二是交易不便，无信誉保证。对第一个问题，我们仿效足球比赛的新规则，自本期起实行二手货突然死亡法。以前二手货来稿(无论远近先后)一律作废。请玩友填写新的表格寄到杂志社。以后我们每隔一段时间实行一次二手货突然死亡。时间视来信积压情况而定。

北京二手货市场开张

关于二手货交易，是个很棘手的问题。经杂志慎重考察协商，北京万和公司游戏部愿为北京地区玩友无偿提供测试设备和交易场所，欲买卖、交换二手货的玩友可以互相约日子在指定时间到该店当面测试交易。至于全国其它地区，我们得选择信誉好、条件具备的专卖店做为该地的交易场所，也希望玩友们推荐。

北京二手货交易市场

(免费提供场地和测试设备)

北京万和公司游戏部

地址:北京东城美术馆后街 39 号　　电话:4073697

(乘 104、108 路无轨宽街下，北京中医医院南)

二手货交易时间:星期三下午 3—6 时
星期六下午 1—5 时
星期日全天 9—17 时

另外:万和还办理二手货代卖、换卡业务，欢迎光临!

二手货市场

※出售:世嘉五代(PAL 制 NTSC 制任选)+MEGA CD Ⅱ(世嘉光碟机，九成新)。游戏 CD:AX—101，F14 雄猫式战斗机，全套售价 2200 元。

徐燕明　上海市普陀一村 87 号楼上　200063

※出让:小天才 8 位机，FC 卡:777 合 1，棋王，赤影战士，沙罗曼蛇(机卡共 150—200 元)。征求:各类 PC GAME 使用资料以及磁盘杂志。

朱嘉轶　北京市东城区内务部街 15 号北京二中初二(1)班　100010

※出让:本人现有 FC 机黑金刚五代一台，游戏卡十余盘，节目精彩。机卡共售 700 元，若单个出让价格 50 至 110 元不等。游戏机九成新，卡均七、八成新。机卡共同购买者优先。(以上价格可略减)

朱崴　7021728(传呼)　北京市崇文区永内东街西 4 楼 3 单元 401 号

※出让:飞龙二代磁碟机(超任上，24M，八成半新，1800 元);SFC 卡:龙虎之拳Ⅰ(200 元以上，九成新，原装，附攻略)。征求:超任摇杆，(阿波罗、搏击之王等，没毛病)。

陈毅雄　4425306(周日早为宜)　广东省中山市中山二中一(1)班　528429

※出售或交换:FC 卡:3 合 1(激龟忍者Ⅱ、蝙蝠侠、水上魂斗罗，170 元)，28 合 1(中东战争、最终任务、松鼠大战、脱狱、激龟忍者Ⅰ等)，8 合 1(捍卫战士、怒Ⅲ、神鹰 1 号、1944 等)，20 人街霸、4 合 1(特种部队等和西游

二手货市场表格(正楷填写，填后寄回)　　GAME 集中营

出让/征求

联系人:　　联系电话:　　地址:　　邮编:

记)、三国志Ⅱ,吞食天地Ⅱ,水浒传,大航海时代,勇者斗恶龙Ⅲ,荆轲新传,龙珠ZⅢ。求购:世嘉机一台,300元以下,原装,配有电源和手柄。

郭琳　西安市西七路165号　710003

※出让:FC卡:七龙珠Ⅲ,七龙珠Ⅳ,七龙珠外传,燃烧战车等高K四合一。求购:FC卡:吞食天地Ⅰ、Ⅱ,三国志Ⅱ等RPG和SLG游戏卡(均要求备有电池,最好有说明书,价格请来信商谈),用我所有的卡带交换也可以。

彭科　广西省柳州市北雀路100号区建安技校二分校施工管理班　545002

※出让:世嘉卡:忍者武雷,战斧ⅠⅡⅢ,2合1(魂斗罗、怪兽格斗场),魔术师传奇,太平记,三国志Ⅰ及新版忍二,送报童ⅠⅡ代,价格便宜。征求:超任组装机(价格700元左右),MD卡:三国志(160元,交换也可),凯撒Ⅱ中文说明。

刘环宇　(04812)552829　内蒙古自治区满洲里扎区华新股份公司　021410

※出让:FC:三国志Ⅱ(90元),赌神(110元),均有电池,4合1(魂斗罗Ⅲ、烈火、三目童子、顽皮狗,70元),42合1(50元),3合1(忍者神龟Ⅱ、人间兵器、空中魂斗罗,70元),23合1(30元),街霸Ⅱ(20元)。求购:FC:水浒传、吞食天地Ⅱ。

李岩　3253311—2181　北京市丰台区香丹路4号院4号楼二单元22号　100071

※转让:20—25寸街机,新旧都有,价格1000—5000元,并提供各类街机电脑版并可交换。价格500—5000元。

阮斌　(021)876931　上海市浦东大道666号710　200120

※出让:MD卡:格斗三人组Ⅰ(80元),阿拉丁(110元),七龙珠—武勇列传(120元)。征求:梦幻模拟战(80元),鲛鲛鲛(40元),圣剑屠龙(50元),幽游白书(100元),12人街头霸王(100元),三国Ⅲ十超级大战略(200元)。

王申异　2749128　上海市长宁区天山二村36号14室　200051

※出让:世嘉卡:12人街霸(120元),战斧Ⅲ,四人格斗组Ⅱ,四人格斗组Ⅲ,GUN STAR HERO(以上均100元),音速小子Ⅱ,战场之狼Ⅱ,暴力克星(以上均80元),异形风暴,鲛鲛鲛(以上均50元),三人格斗组,美国战将(以上均40元)。以上全部外加一台世嘉机全部购买者,特优价1100元。

吕龙　河南省郑州市河南金融管理学院　450045

※转售:MD卡:麦当劳,2合1(格斗三人组,快打拳头),海豚、阿拉丁;FC卡:三国志Ⅱ—霸王的大陆。交换:可用GAME BOY主机换以上五盘卡。求购:港台电玩书刊。

吴雁然　8811132　上海市浦东新区临沂路81弄5号602室　200127

※出让:FC机小林通豪华型游戏机和游戏枪、枪卡(120元)。,灵童游戏机和游戏枪(100元),小灵童游戏机也可换MD卡。征求:600—700元内日本原装或台湾原装世嘉Ⅱ或五型,必须是100%兼容,全新,带六键手柄两只,最好是摇杆的。

李楠　周亮　(024)6119083　吉林省沈阳市皇姑区清河街2—2号楼321室　110031

※转售:小霸王游戏机一套(包括枪、卡、电源等,九成新)。卡:鳄鱼先生,古巴英雄,勇士们,6合1(三目童子、无头战士等),8合1(花式撞球、翼人、魂斗罗等),3合1(激龟三代、特赦指令、蝙蝠侠),3合1(麻雀俱乐部、扑克、中国象棋)。以上共计600元。

马梦涛　3486376或6849468　北京市宣武区广安门外红莲南里2号楼4门502号　100055

※出让:FC:3合1(外星战将、踢王、快打Ⅱ),2合1(幽游白书—黑暗武道会十百战天龙),嘉米外传,各100—120元。求购/交换:SLG卡(如三国志系列、吞食天地系列、七龙珠系列等,最好附有电池及说明书),单卡最好在90元以内。

李强　6931629　上海市宝山区月浦十村14门501室　200941

※出售:封神榜(附说明书,300元),4合1(七龙珠ⅠⅡⅢ、七龙珠外传,250元),三国志Ⅲ(185元),2合1(幽游白书、七龙珠外传,200元),七龙珠Ⅲ(115元),以上卡带为任天堂卡,全新。求购:原装世嘉机一台(双手柄,六按键,300—400元),任天堂卡:七龙珠四代,世嘉卡:七龙珠超武斗传。

高频　天津市塘沽区新开里12幢10号　300456

※出售:FC卡:忍者龙剑传Ⅱ—暗黑の邪神剑(85元),4合1(神龟Ⅱ、中东战争、魂斗罗,60元),全新,价格可减。原版吞食天地Ⅰ(电池足,价格便宜)。前两盘卡欲换MD卡:魂斗罗,超级忍,音速小子Ⅱ或外传。

许佳伟　2416513　上海市茅台路长宁区725弄7号601室　200335

※出让:超任主机一台(美版),超任博士磁碟机一台(32M),超任手柄两个,制转器一个,超任磁盘250余个(内存超任最精彩游戏:幽游白书1—4代,三国4代,16人街霸,时空之轮等),九成新,共4000元(价格可调)。

王起岳　8530667　北京市海淀区复兴路甲1号3—4—12　100038

※出让:FC卡:七龙珠Ⅲ(90元),水浒传(130元),三国志Ⅰ(80元),诸葛孔明传(120元);SEGA卡:三国志Ⅰ十Ⅱ(150元)。或用以上任意两卡换SEGA卡——光明与黑暗Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ。

阮元　江苏省苏州市二中高一(2)班　215001

北京智乐王国　世嘉兼容卡邮购价目表

	名　称	价格	名　称	价格	名　称	价格
SLG 战略	大战略Ⅱ	150.00	太阁立志传	320.00	三国Ⅰ	110.00
	提督的决断	160.00	信长野望(霸王传)	290.00	三国Ⅰ+Ⅱ	180.00
	欧陆战线	160.00	圣骑士战记(原装)	90.00	三国Ⅲ+超级大战略	210.00
	石中剑	210.00	独立战争	320.00	凯撒大帝Ⅰ	90.00
	大航海时代Ⅱ	320.00	大战略Ⅱ+三国Ⅰ	250.00	元朝秘史(苍狼与白鹿)	210.00
	新超级大战略	320.00	**皇家血裔**	210.00	**太平记(原装)**	75.00
FGT 格斗	饿狼传说Ⅱ	130.00	街霸(12人,24M)	130.00	真人快打Ⅱ	170.00
	饿狼传说Ⅱ(原装)	170.00	街霸(12人,原装)	170.00	真人快打Ⅰ(原装)	120.00
	武士魂Ⅱ	80.00	侍魂	160.00	龙虎拳	120.00
	七龙珠	120.00	世界英雄	110.00	幽游白书Ⅱ(魔强统一战)	180.00
	街霸(16人,40M)	290.00	李小龙Ⅲ	120.00	WWF 摔角	200.00
PUZ 智力	沙漠风暴Ⅲ	110.00	台湾大亨	230.00	MIG—29	80.00
	悟空外传	200.00	阿Q连环泡	230.00	F—22+地面大作战	150.00
	F—15	90.00	坦克+007	100.00	赌城+HQ赛车	110.00
RAC 赛车	川崎赛车	80.00	印地赛车	110.00	顶级赛车3合1	130.00
	Out runners 赛车	90.00	F—1赛车	100.00	机车Ⅲ	120.00
	顶级赛车	85.00	文素赛车	90.00	机车Ⅱ	95.00
SHT 射击	坦克(原装)	60.00	西部枪手Ⅱ	110.00	激光战机(空牙Ⅲ)	120.00
	雷电传说	80.00	魂斗罗	110.00	雷鸟Ⅳ	90.00
	机械战警	150.00	反爆特勤组	80.00	联合大作战	90.00
	终极战役	130.00	异形战士	110.00	碎烈暴风	80.00
	战斗玛丽亚	90.00	红色战区	120.00	真实的谎言	110.00
	星际奇兵	120.00	异形三代+外星战将	110.00	沙漠风暴Ⅰ+亚生物战争	130.00
	死亡战争	80.00	太空战斗机	80.00	武器之王	70.00
ACT 动作	外星王子	110.00	格斗四人组Ⅲ	160.00	音速Ⅲ	100.00
	音速Ⅳ	120.00	阿拉丁	110.00	海豚Ⅱ	110.00
	丛林冒险Ⅰ	100.00	丛林冒险Ⅱ	130.00	海豚Ⅲ	100.00
	变形侠医	110.00	美少女战士	120.00	侏罗纪公园Ⅱ	100.00
	轰天雷	120.00	狮子王	150.00	魔界大法师	120.00
	X—MANⅡ	110.00	知蛛人Ⅱ	130.00	神奇小子(原装)	70.00
TAB 桌面	究极麻将Ⅱ	170.00	锄大D	190.00	四川省麻将	190.00
	梦幻水果盘	170.00	4人麻将	180.00	究极麻将Ⅰ	90.00
SPG 体育	95'NBA篮球Ⅰ	130.00	95'FIFA足球	120.00	94'FIFA足球	120.00
	NBAJAMⅡ	150.00	暴力摔交	200.00	橄榄球	80.00
	NBAJAM(原装)+制转卡	140.00	J联盟足球Ⅱ	130.00	拳王争霸	200.00
RPG 模拟	英雄传说Ⅱ	250.00	梦幻模拟战Ⅱ	160.00	光明力量Ⅱ	180.00
	梦幻之星Ⅳ(原装)	300.00	梦幻之星Ⅳ	250.00	光明力量Ⅱ(原)	290.00
	光之继承者	210.00	皇帝财宝	320.00	众神遗产	260.00
小卡	神奇男孩	60.00	异形风暴	60.00	唐老鸭	60.00
	龙女	60.00	顽皮足球	105.00	麦当劳	75.00
	女神诞生	75.00	蜘蛛人	75.00	发明家	75.00
	送报童Ⅰ	60.00	兽王记	60.00	魔甲奇兵	60.00
	十字军	60.00	西洋封神榜	60.00	玩具人	110.00
	诺米救美	85.00	宇宙忍者	75.00	山顶洞人	75.00
	奇幻森林	75.00	死亡战争	55.00	死光枪	75.00
	送报童Ⅱ	75.00	魔珠历劫	60.00	宇宙达人	60.00
	魔法宝石	60.00	妖子	60.00	戴维丽斯	75.00
	送报童2合1	60.00	旋风女战士	60.00	鬼部居	60.00
	世嘉卡制式转换卡(NTSC—PAL) 100.00					

以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费10元;2盘15元;3盘以上邮费均为20元。

智乐王国每周都有新卡上市,欢迎电话垂询!

注:游戏卡名称后面有(原装)字为日本原装卡,其他为台湾生产。

北京智乐王国游戏机邮购价目表

	机　种	单价(元)	邮费(元/台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE2(PAL—D制式)	1080.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE2(NTSC制式)	980.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机　MEGA JET(NTSC制式)	800.00	50.00
	台湾原装小天才世嘉机　100%兼容(PAL—D制式)	780.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型　100%兼容(PAL—D制式)	750.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型　100%(PAL—D制式)	850.00	70.00
	日本原装世嘉光盘游戏机　MEGA CD—ROM	1580.00	100.00
	日本原装液晶手掌机　GAME GEAR(彩色)	1180.00	50.00
	世嘉Ⅱ型6键手掣　ABC—XYZ	50.00	10.00
	世嘉Ⅱ型6键连发手掣　EL—010 ABC—XYZ(香港精装)	80.00	15.00
	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉＋超任两用摇杆手掣	200.00	30.00
	世嘉＋超任两用连发手掣　EL—200(香港精装)	120.00	15.00
超级任天堂16位游戏机	日本原装超任主机(美版NTSC制式)(单独购买)	1080.00	80.00
	日本原装超任主机(美版NTSC制式)(和磁碟机一起购买)	980.00	80.00
	超任博士Ⅵ磁碟机16M(香港邦谷公司)	1600.00	50.00
	超任博士磁碟机专用扩展卡16M(NEC)	680.00	10.00
	超任磁碟机 UFO 34M	2180.00	50.00
	超任磁碟机 龙Ⅱ32M(特别推荐)	1980.00	50.00
	超任制式转换器"画皇"(NTSC—PAL—D)(香港邦谷)	170.00	10.00
	超任制式转换器　(NTSC—PAL—D)	140.00	10.00
	超任透明连发手掣	80.00	10.00
	超任透明连发手掣 EL—300(香港精装)	100.00	10.00
	超任精装连发手掣 EL—030(香港精装)	90.00	10.00
	超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘)	5.00	0.80
	超任游戏软盘目录函索20元/套(邮购软盘最少数量10张)		
次世代游戏机	世嘉土星32位游戏机 SATURN　(NTSC制式)	3600.00	100.00
	3DO　32位游戏机(松下)　(NTSC制式)	2980.00	100.00
	索尼32位游戏机 SONY PLAYSTATION(NTSC制式)	3600.00	100.00
	日本原装土星手掣	380.00	15.00
	3DO手掣(香港产)	150.00	10.00
	3DO游戏光盘(近100种,未能详例,目录函索5.00元/份)	70.00	10.00
	通用制转(NTSC—PAL)(所有N制游戏机)	280.00	20.00

SNK	SNK"机皇"NEO—GEO—CD　(NTSC制式)	3800.00	100.00
	NEC—PC DUO CD　(NTSC制式)	1580.00	100.00
	SNK"机皇"摇杆手掣	380.00	50.00
	SNK"机皇"游戏光盘(目录函索2.00元/份)	120.00	10.00

★智乐王国游戏机专营店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则，所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄，保证质量，如有质量问题凭发票一个月内调换。

★请在汇款单附言栏注明所需物品名称，并注明联系电话，以便及时联络。

★因篇幅有限，经营品种未能详尽，欢迎电话垂询！

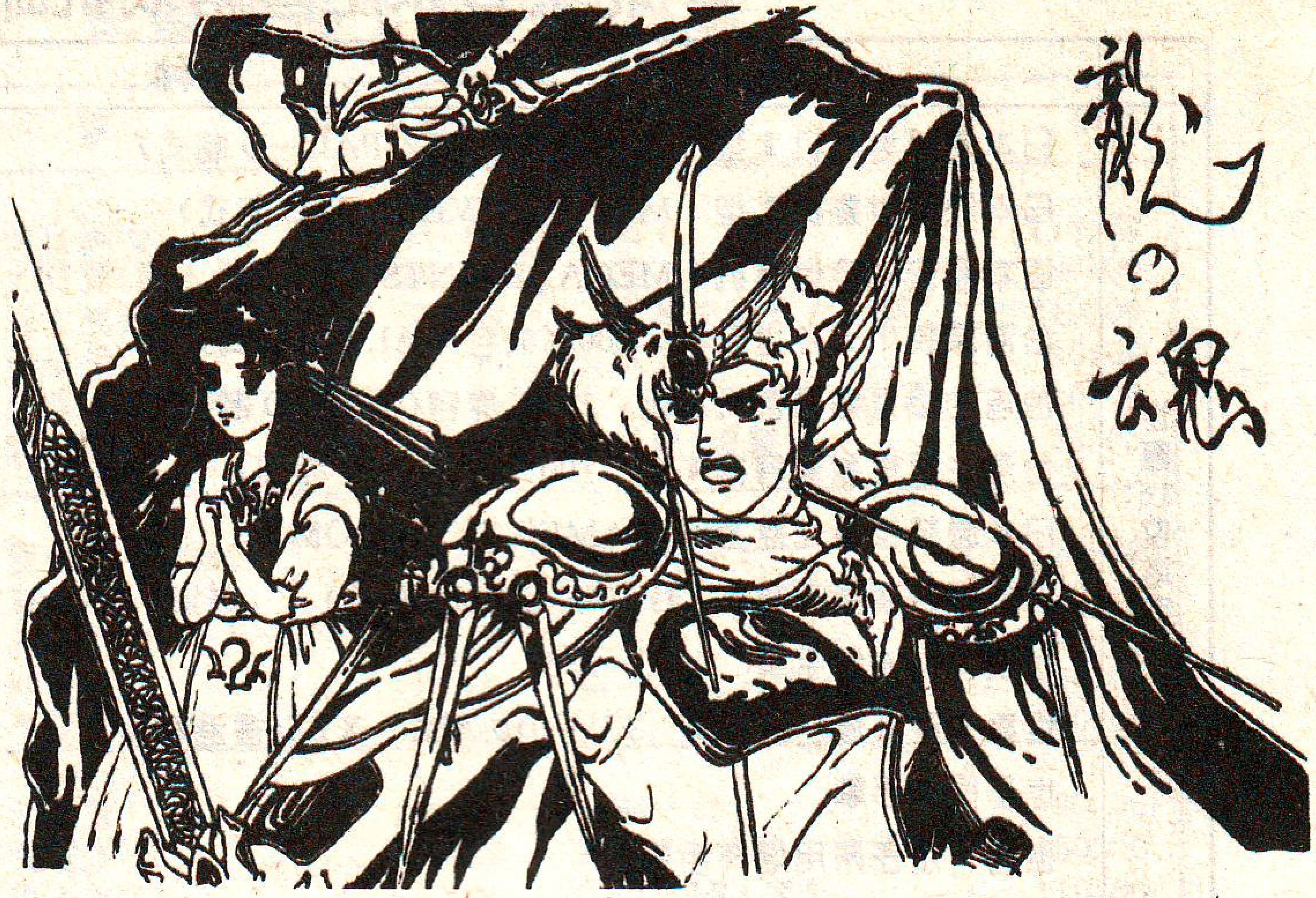
智乐王国游戏机专营店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡！

地址：北京市地安门外大街36号　**电话/传真：**(010)4035664

邮编：100009　**联系人：**卢　华

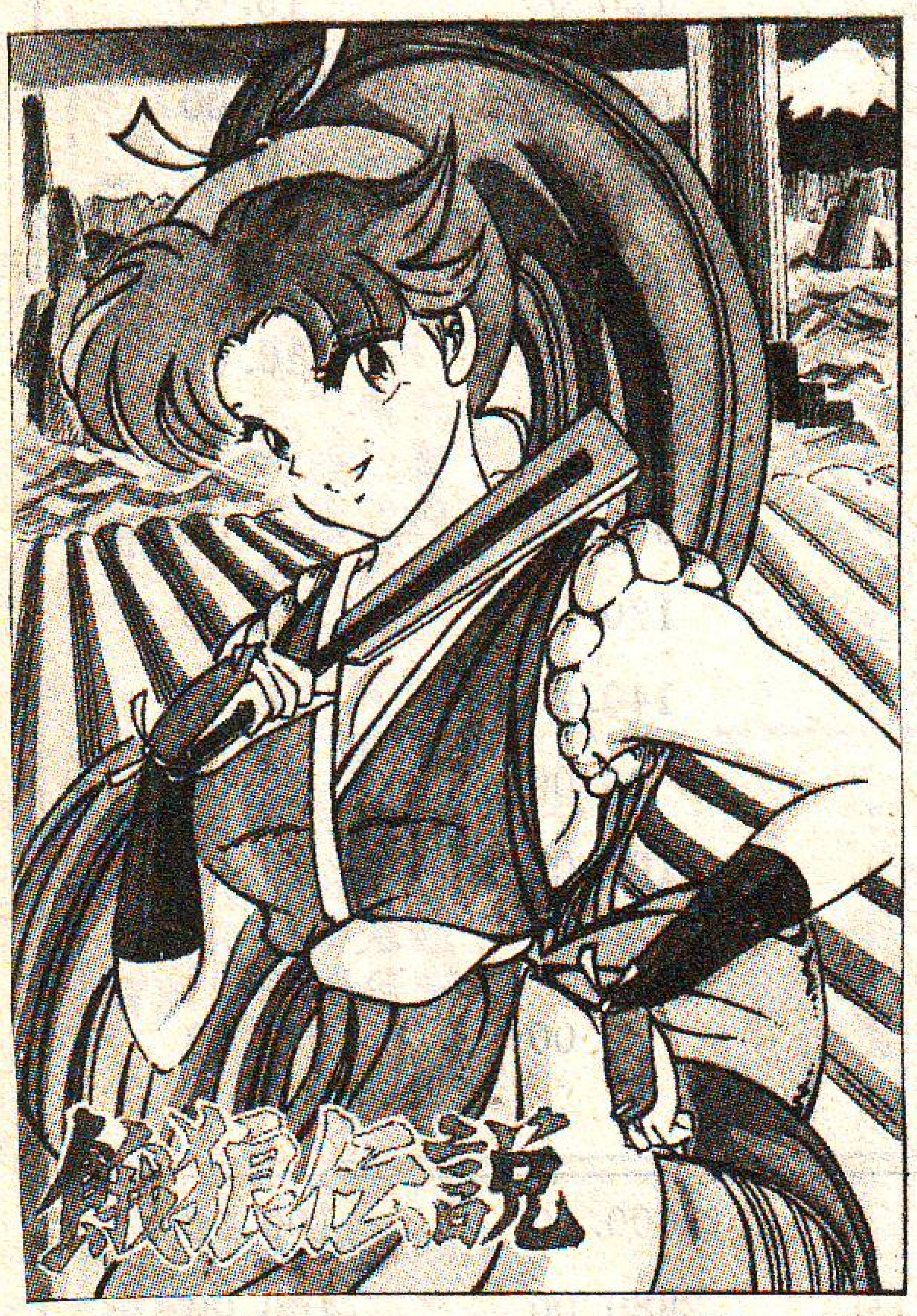
大墙画廊

第五期

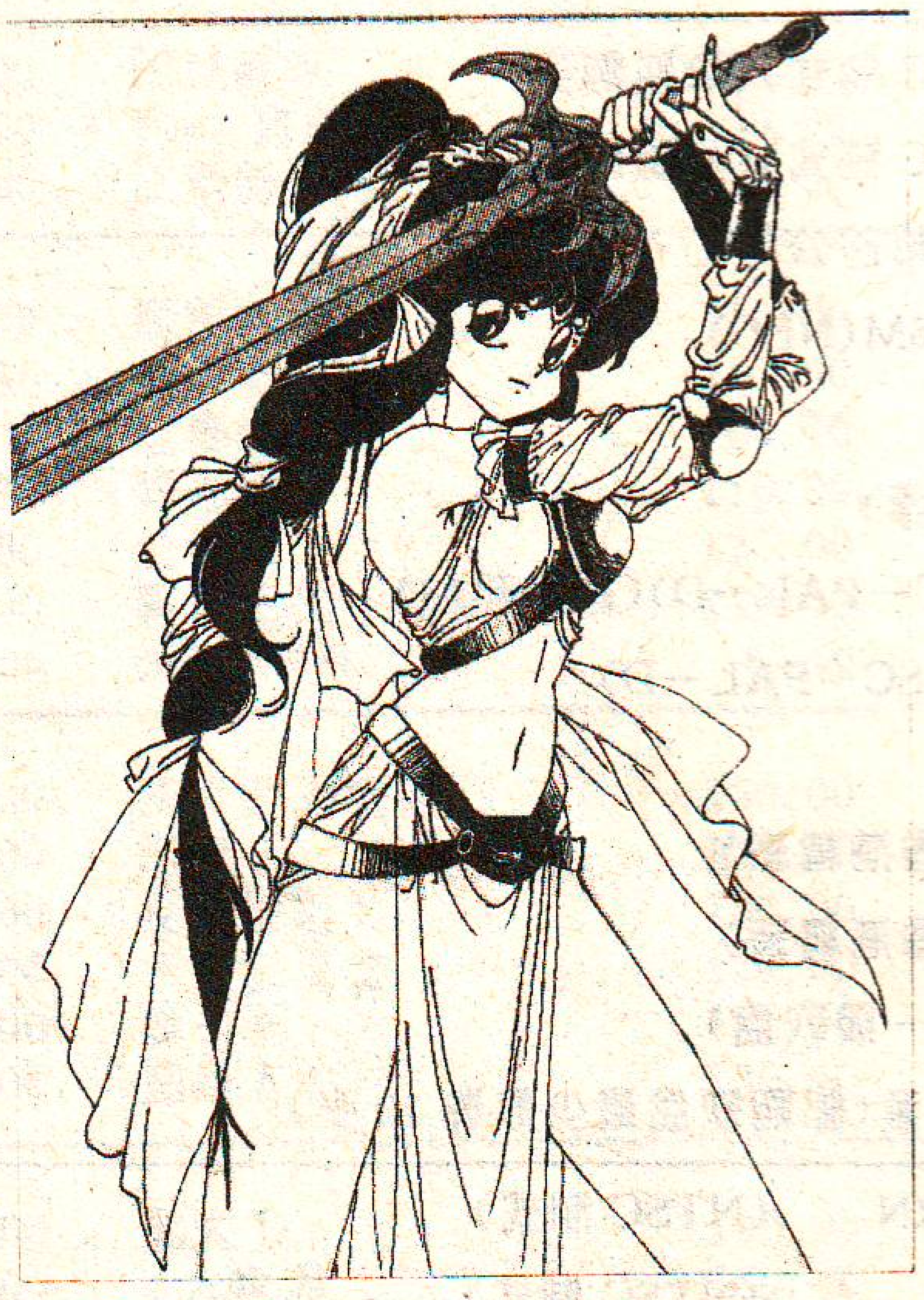


▲龙之魂

阳春　刘波



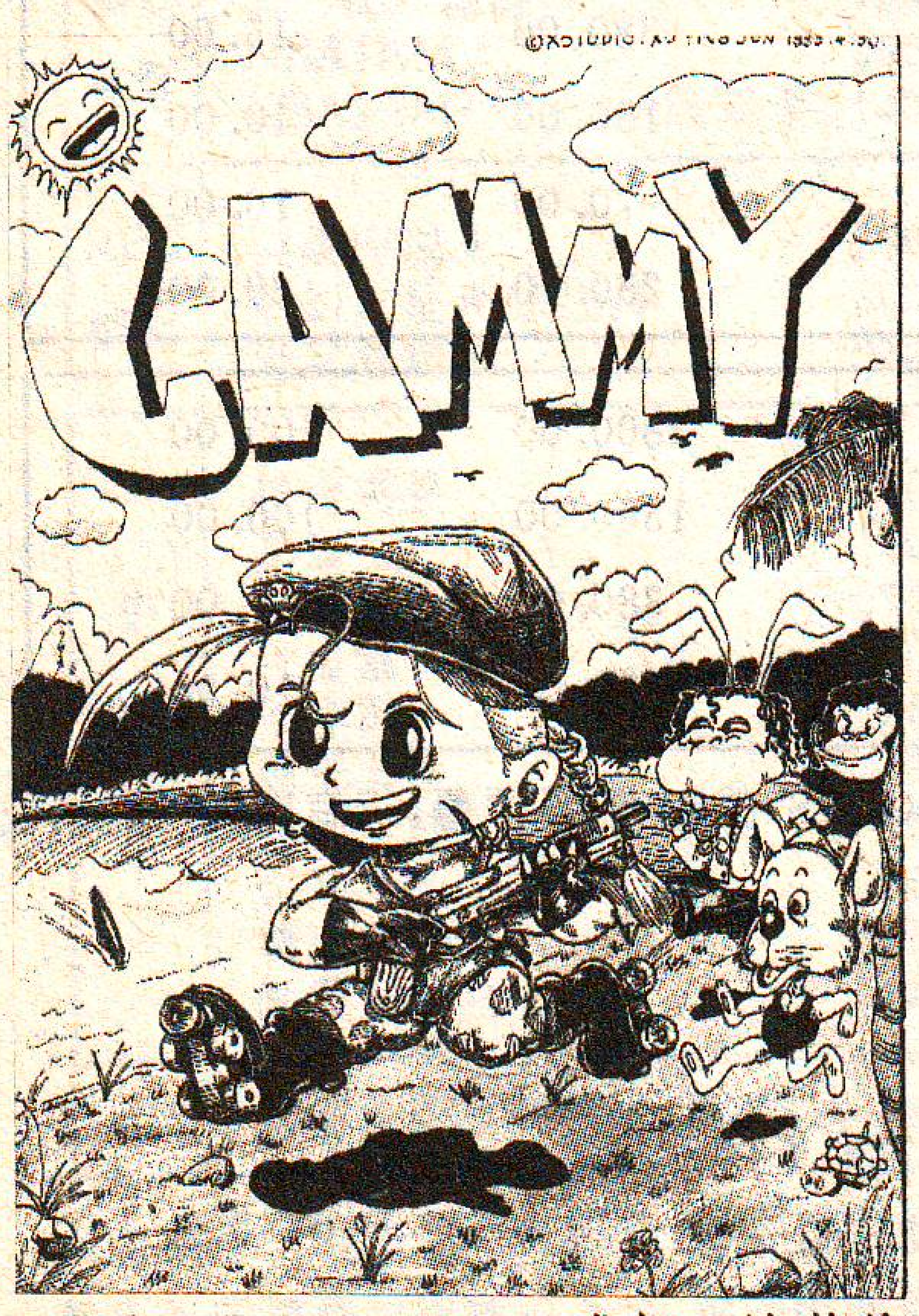
▲不知火舞　　沈阳　刘伟



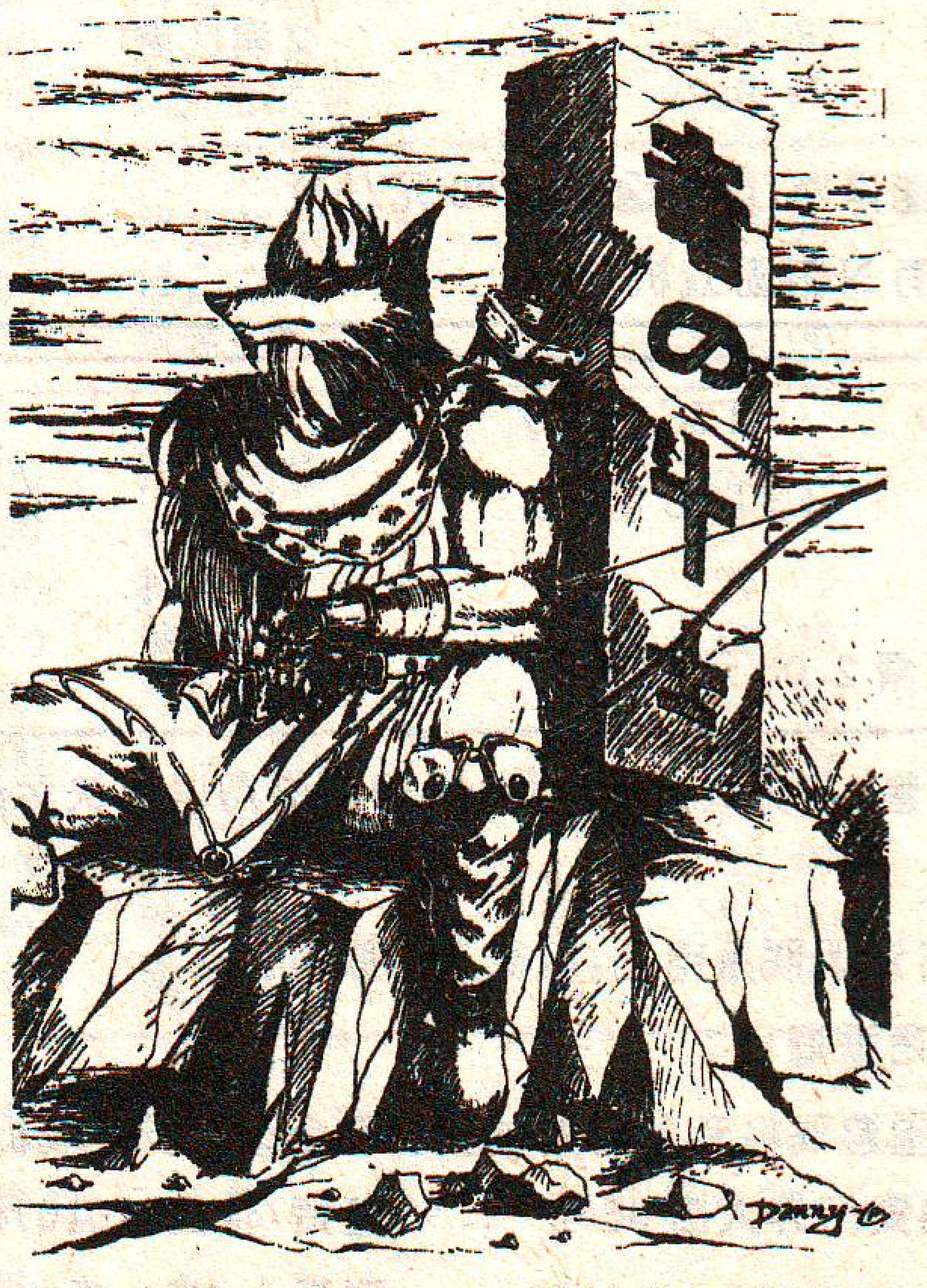
▲福星小子　　北京　孙玉芳



▲饿狼传说　　昆明　李锐



▲嘉米　　成都　许英俊



▲龙之战士　　攀枝花　彭毅



▲超赛亚传说　　北京　李亮

GAME大本营

提供机房最佳配置 享受批发价

美版超任 博士 6 博士 6 专用 CD-ROM 博士 7 (16M) (32M) 博士 7 专用 CD-ROM 新版 UFO(34M 可扩充) 16M 扩充块 超任节目光碟	手柄(原装) (组装) 水晶手柄 连发手柄 四分插 大摇杆 双线火牛 超任电源 制转器 碟片盒 AV 线

松下 3DO 世嘉 SATURN 索尼 P.S. 机王 NEO·GEO VB32 位手掌机	3DO 手柄 3DO 摇杆 3DO 光线枪 3DO 解码器 3DOS 端子线	土星手柄 土星摇杆 土星方向盘 土星解码器 土星记忆块	索尼手柄 索尼摇杆 索尼记忆块 机王专用摇杆 PAL 制转器

紧急招募

大本营吸纳"土星兵士"！让你玩遍土星节目！

1. 已拥有土星之玩友
带两张本营认可之土星片

2. 欲购土星之玩友
在本营购机(特优价)
另购两张土星片

"土星兵士"享受
所有土星周边产品批发价，随时换片，不受限制。
提供玩友通讯方式，增加攻关乐趣，交流攻关策略，提供最新发售节目表。

营址：上海市静安区镇宁路 452 号(非汇款地址)
电话：(021)2136245 BP：4811800-15807
联系人：李先生
营业时间：9:30-17:30

购套机，凭券优惠
88元

独家奉献

一、街机盒式卡(即NEO GEO街机版)以旧换新,卡带齐全,每盒换卡费400元,另加快件邮费20元(提前预约)

二、超任磁盘游戏、电脑用应用、学习、游戏软件,每片5元、10元起售,来盘拷贝每片2元,每购25片赠送游戏磁盘一片(写清序号及游戏名称)

三、游戏卡以旧换新,换卡费:FC卡10元,MD卡20元,SFC卡30元

四、出售:土星、3DO、世嘉、NEO GEO、电脑等游戏光盘,如以旧换新,换盘费每片30元

出售小影碟,58元/片,以旧换新,交换每片20元

五、《麻将机用户手册》含胡牌次数及胡牌点数控制,亦可控制长时间不胡,38元/册

《扑克机用户手册》含出牌率及其难度调节,58元/册

《商品价目表》《游戏目录》备索(附邮资1元)

以上每次邮费5元

地址:吉林省四平市中医院院内(万嘉电脑〈游戏机〉专营店)

邮编:136001　联系人:任宝珠

街机密码 首家披露

三联电子研究所提供《**有奖机一拍通**》**披露扑克、赛马、大富翁等爆机密码及翻牌规律数十款**,88元,交流免费《有奖机手册》《动作机手册》均28元,各介绍数十种板调整使用维修资料;《扑克机密码破译软件》PC机配合编程器用,400元;编程器1200元;《电脑板原理与维修》80元;维修录像带160元;《电源扫描修理》20元;**中港台电玩**CD片、杂志;**改电子基盘等难度。世嘉/超任与街机智能转接卡,可计次计时调难度代替电脑板营业**,398/428元,索照片说明2元,PC&超任用磁盘,零/批:3/2.2,邮费8元/次;PC&超任GAME数千种,**索目录样盘4元**。

地址:安徽淮南市泉山邮局8号信箱　胡仁东收

电话、传真:0554—6645278　电挂:0525　邮编:232038

价格?　售后服务?

低!　放心!

土星(带节目)4?00元　PS(带节目)4?00元

3DO(三洋)3?00元　3DO(松下)3?00元

NEO·GEO—CD　3?00元　超任(原装美、日版)1???元

UFO磁碟机　1???元　龙Ⅱ磁碟机　1???元

世嘉MD外型(台产、国产)580元

世家MDⅡ外型(台产、国产)680元

注意:本店从即日起增加批发业务,如想批发的朋友请来电话询问。

欢迎朋友们

来函索价目表!

今明电子电器专门店

地址:湖南省长沙市韶山路41号北侧7号

热线电话:0731—5461253　邮编:410011

益友闯关族俱乐部

招收新会员

本部是经销电子游戏软件的专门店,备有32位以下机型的卡带CD。90%以上价格低于同行业5%—10%左右,本部采用会员制,每年只收25元会费(入会后发会员证和换卡证)就可参加本部长年举办的千盘卡带互换交流活动。每月可换卡三次,邮费自付,不收其它费用。会员将你手中玩腻的卡邮到本部换想玩的卡(等价交换),备有各门类卡带的详细目录,互换价格表,游戏攻略新卡介绍,会员免费赠送,来函索取入会细则和价格表付1元即可。

二手货代卖业务异常火爆可先付卖价的50%。

加入益友　定有收获

地址:辽宁鞍山市立山区太平村黎明委158栋9—2号

联系人:王恩超　邮编:114033

永久保值 反复退换 原价回收

长春卡王电玩商品邮售名录

品名	单价	品名	单价	品名	单价	品名	单价	品名	单价
世嘉动作类游戏卡		真实的慌言	175元	16人街霸	295元	95'足球	125元	世嘉Ⅱ型六键手掣	50元
格斗四人组Ⅲ	155元	红色战区	150元	侍魂	165元	95'NBA篮球	145元	世嘉摇杆手掣	115元
阿拉丁	125元	异形战士	115元	世界英雄	125元	橄榄球	85元	世嘉超任两用摇把手掣	280元
音速Ⅱ	110元	地球保卫战	115元	龙虎拳	125元	戴维斯网球	85元	世嘉光电枪(附游戏卡)	280元
音速Ⅳ	125元	火狐战机	95元	幽游白书Ⅱ	155元	2人麻将	175元	世嘉原装光盘游戏机	1680元
丛林冒险Ⅰ	120元	大决战	75元	真人快打Ⅱ	175元	4人麻将	170元	世嘉原装三合一光盘机	
丛林冒险Ⅱ	135元	终极战役	155元	饿狼传说Ⅱ	145元	究极麻将Ⅱ	170元	(可玩卡、光碟、听唱片)	2450元
狮子王	175元	战斗玛丽亚	95元	李小龙Ⅱ	145元	四川麻将	185元	超任原装机(美版N制)	980元
海豚Ⅱ	120元	魔鬼奇兵	175元	武士魂	110元	赌城	95元	超任原装机(日版N制)	1250元
米老鼠Ⅰ	105元	F—15	155元	七龙珠	125元	梦幻水果盘	165元	超任博士七代磁碟机(16M)	1650元
米老鼠Ⅱ	115元	F—22	145元	拳击王Ⅱ	185元	巴塞罗那奥运会	105元	超任博士七代磁碟机(32M)	2280元
米奇唐老鸭	165元	MIG—29	95元	武士道	165元	超级排球	95元	超任磁碟机 16M扩展卡	650元
米奇纪念版	135元	沙漠风暴Ⅱ	145元	**世嘉角色类游戏卡**		95J联盟篮球	155元	超任光盘机(附2000余种	
魔法王子	115元	**世嘉战略模拟类游戏卡**		光明力量Ⅱ	210元	**世嘉赛车类游戏卡**		超任游戏金碟)	2650元
魔鬼大法师	165元	三国Ⅰ	125元	梦幻之星Ⅳ	315元	F—1赛车	105元	超任手掣(带连发)	135元
侏罗纪公园Ⅱ	125元	三国Ⅰ+Ⅱ	195元	皇家血裔	225元	川崎赛车	105元	超任游戏磁盘(带游戏)	5元
美少女战士	145元	三国Ⅰ+大战略Ⅱ	265元	新创世纪	315元	印地赛车	120元	超任游戏介绍(香港印最新版)	35元
音速喷火龙	130元	三国Ⅱ+大战略	225元	战斗传说	315元	机车Ⅱ	105元	超任机制转器	140元
外星王子	145元	三国Ⅲ+HQ赛车	215元	光之继承者	295元	机器车Ⅱ	120元	超任机专用双火牛	120元
变形侠医	125元	大战略Ⅱ	175元	梦幻模拟战Ⅱ	195元	摩纳哥赛车Ⅱ	115元	世嘉、超任、3DO手掣导	
美女与野兽	95元	欧陆战线	210元	太阁立志传	380元	飙车王Ⅰ	120元	电像胶	每套10元
战斧Ⅱ	95元	万兽之王	105元	石中剑	225元	飙车王Ⅱ	185元	游戏机专用高功率电源	50元
忍Ⅰ	105元	提督决断	215元	忍者武雷传说	145元	疯狂大赛车Ⅱ	125元	小霸王中英文电脑学习	
世嘉射击类游戏卡		大航海时代Ⅱ	345元	炮术大全	235元	名车大赛Ⅱ	125元	机(486D型)	435元
魂斗罗	105元	太平记	95元	假面英雄	215元	**游戏机和配件**		小霸王专用英语词卡	125元
火枪英雄	85元	信长野望	350元	铆大D	210元	世嘉原装Ⅱ型机		3DO原装机(日版,松下	
特警野狼	145元	乱世霸者	95元	阿Q连环泡	245元	(PAL—D制式)	1060元	N制,附送光盘游戏)	3400元
战场之狼	85元	凯撒大帝Ⅰ	85元	台湾大亨	245元	世嘉原装Ⅱ型机		世嘉土星32位机(附光	
死亡战争	80元	凯撒大帝Ⅱ	85元	光明与黑暗Ⅰ	185元	(NTSC制式)	940元	盘游戏)	4550元
鲛鲛鲛	60元	成吉思汗	230元	光明与黑暗Ⅱ	235元	世嘉台湾主板Ⅰ型机		北京牌彩电(21寸全制式带	
联合大作战	95元	圣骑士战记	105元	**世嘉体育类游戏卡**		(PAL—D制全兼容)	750元	视频插口)	2350元
雷鸟Ⅳ	95元	**世嘉格斗类游戏卡**		少年足球	65元	世嘉台湾主板Ⅱ型机		**3DO、土星游戏光碟百余种**	
空牙Ⅱ	165元	12人街霸	145元	94'足球	125元	(PAL—D制全兼容)	850元	**(目录资料免费函索)**	

特快专递:以上价格未含邮费。卡邮费每盘10元,游戏机每台70元,其它按实际邮费计算,汇款时注明品种和电话。

保值换卡:凡在本店邮售的游戏卡、光盘,可永久保值,反复退换,原价回收,换卡差价多退少补,换卡每盘核收手续费10元,邮费自理。

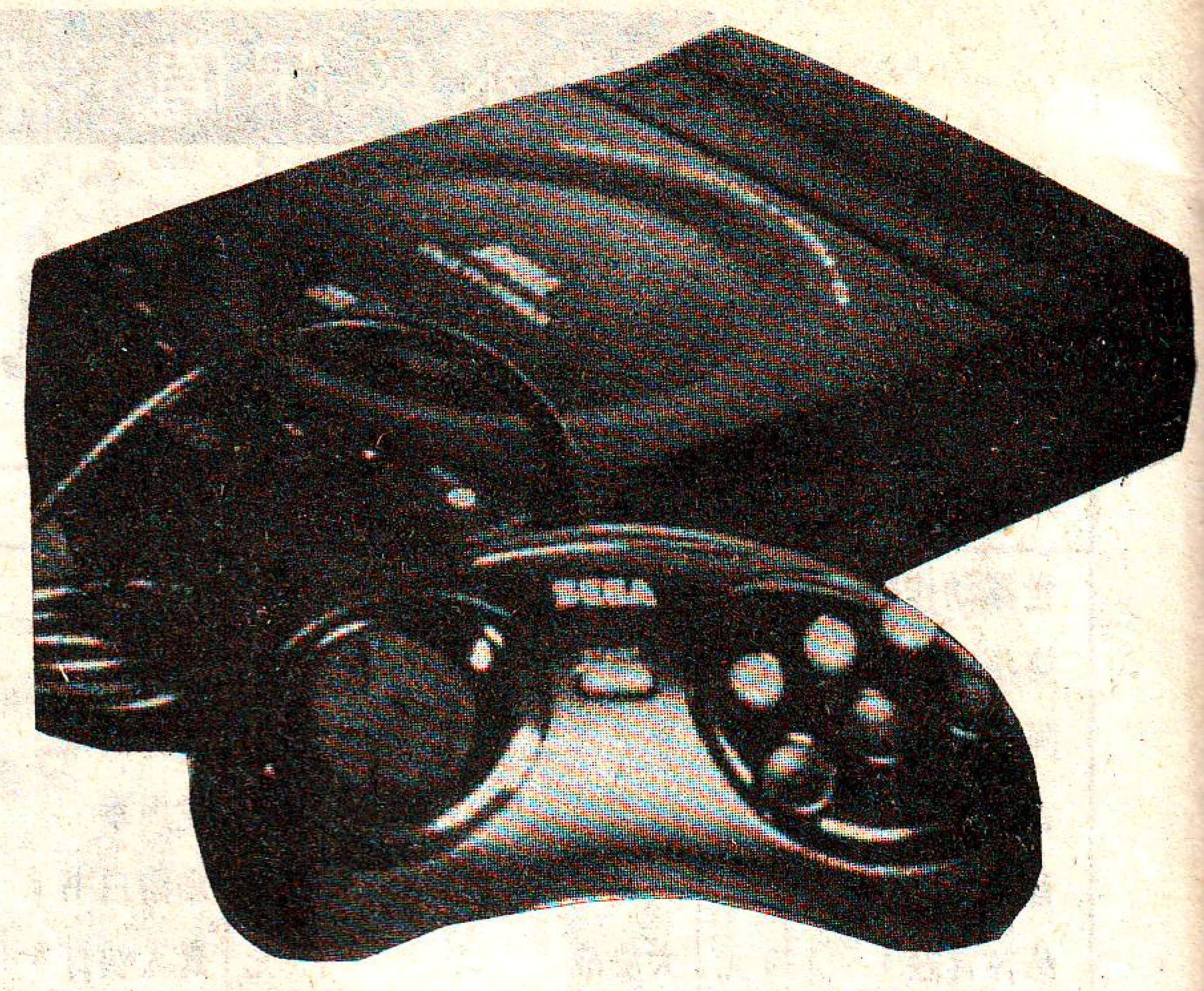
保证信誉:凡在本店邮售的商品如不满意可在收到货七日内退货,质量问题一个月内包换。 **联系人:贾云峰**

卡王电玩专卖店

地址:长春市重庆路34号
邮编:130041
电话:0431—8916875 8916907
8912606

世嘉精品
MEGA CDX

文/特工黄



土星问世后世嘉在家用机上的重点虽有所转移，但却从未放弃对 MD、MD-CD、32X 的软硬体开发，这次推出的 mega-cdx 一体机不仅显示出世嘉公司强大的硬体实力，而且以其轻薄灵巧、功能齐全的特点倍受玩家青睐。

小巧玲胧　功能齐全

初见其 20.3cm＊13.4cm＊5cm 的迷你流线型外观不仅哑然，cdx 的体积尚不到 MD 的三分之二，却同时具有 MD、MD-CD、CD 随身听三大功能。要不是其后部多了一个 MD 游戏卡带插槽，冷眼一看你还以为是一台 CD 随身听呢！主机前方中部附有液晶显示屏，当用于音乐 CD 重放时屏上可以显示出曲目、时间等状态。若按下电源键切换为 MEGA CD 模式，液晶屏还会有橘红色的背光显示。

对应多种 CD 规格

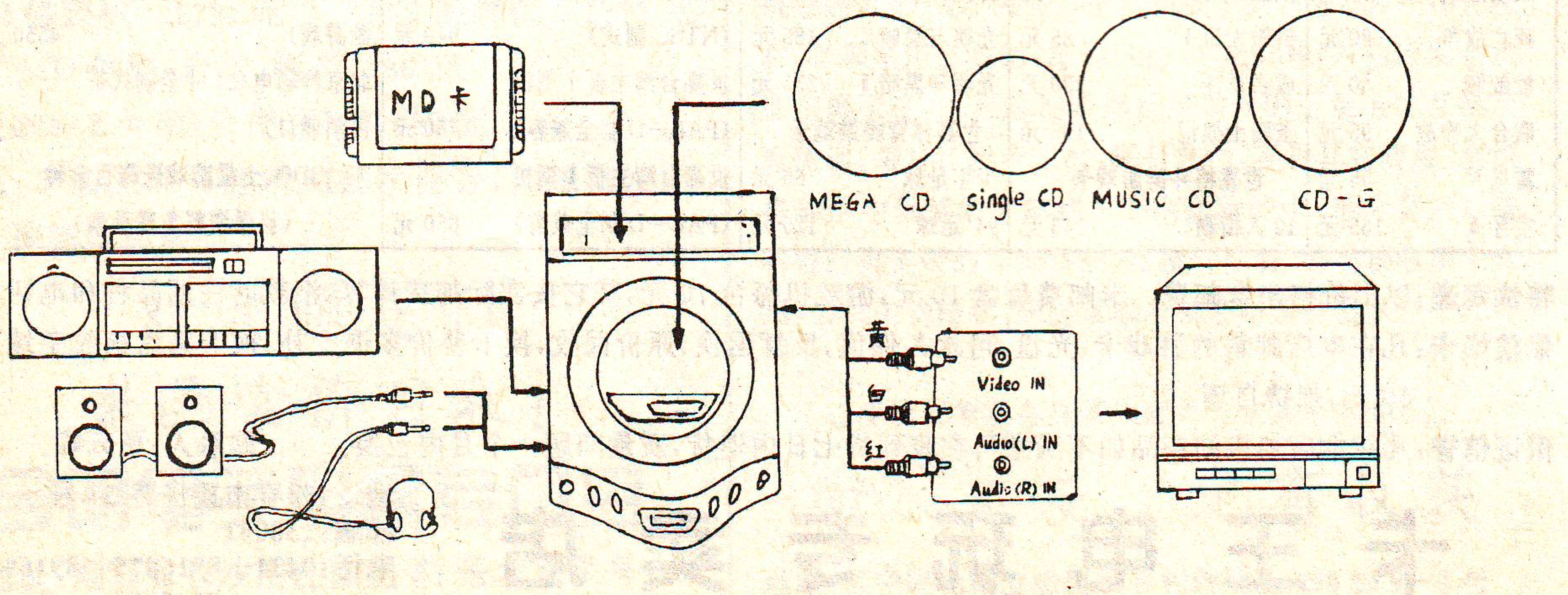
MEGA-CDX 的 CD 格式不仅对应 MEGA-CD、MUSIC CD，还能重放 8cm 单曲 CD 及目前流行的 CD-G。其 CD 硬体规格如下：

CPU	68000(12.5MHZ)＋Z80(4MHZ)
RAM	64Kbit(声音)
	512Kbit(视频 VIDEO)
	6Kbit(CD ROM 暂存)
	512Kbit(PCM 波形用)
	64Kbit(存储进度用))
BOOT ROM	1Kbit CD GAME、MUSIC CD、CD-G BIOS
音源	PCM 8 音

无可挑剔的设计

在游戏兼容性上玩家尽可放心，CDX 与原装 MD2＋MD CD2 绝对百分之百相容，而且还能连接 32X 以供升级。以往的 MD、MD CD 组合总是让玩家费上九牛二虎之力，而 CDX 只需一组专用电源及 AV 端子就可使玩家尽情享受三位一体的乐趣，另外为了满足随身听的需要，主机侧面设有电池仓，两节 1.5V 电池能提供两个小时以上音乐 CD 的享受。在音频输出方面，除了 AV 立体声输出(接高档彩电)，还有耳机插孔(接耳机或迷你音箱)及线路输出插孔(接音响)。CDX 还采用了 MD2 用的六键手柄，在图象输出上也与 MD2 一样有视频、RGB、S 端子多种方式，实在是无可挑剔。

正想购买 MD 和 CD 唱机的朋友，不防考虑一下世嘉的 MEGA CDX！



《94电子游戏软件典藏本》后又一大块头力作

600页超大信息量密集轰炸　　95新奉献

600页《秘技宝典》友情出版

秘技又称秘密技，为笨人、懒人、拙人、菜鸟所设。天下有笨人、懒人、拙人、菜鸟则必有秘技。输入几个密码，或超强，或不死，或直观结局画面，事半功倍，何乐而不为！故聪敏者、高段者偶一为之，虽不雅亦不必为耻。秘技，天下之公器！称“宝典”者，以其权威也。本书共收录自八三年至九五年六月共十二年间主要机种的所有秘技。计：

SFC	（超级任天堂）	1007部游戏	2104条秘技
FC	（任天堂）	1240部游戏	1475条秘技
GAMEBOY	（任天堂手掌机）	568部游戏	539条秘技
MD	（世嘉五代）	53部游戏	733条秘技
GAMEGEAR	（世嘉手掌机）	164部游戏	74条秘技
SATURN	（世嘉土星）	32部游戏	47条秘技
PLAYSTATION	（索尼游戏工作站）	42部游戏	92条秘技
3DO	（松下3DO）	136部游戏	45条秘技
NEO.GEO	（机皇至奥）	69部游戏	35条秘技

全部共？部游戏　？条秘技

实在惊人啊！

每部游戏下包括：1.制作厂商 2.出版日期 3.游戏类型 4.游戏介绍 5.评分（包括：角色.音乐.销量.操作性.热中度.剧本.总分等）6.秘技

哇！这么权威啊！

本书由《电子游戏软件》杂志社编辑，北京科学技术出版社出版。

出版日期约十月底，前后误差不超过半个月.定价及邮购办法见下期广告.（放心，友情为重.《94典藏本》为证）

电玩大排档 电玩大排档

SFC 超级炸弹人 3

类型 ACT　厂商 HUDSON　容量 12M

SUPER BOMBERMAN！好熟悉的名字，在 PCE、FC 时代就已经大红特红，到 SFC 出现继续闪耀的明星炸弹人，又一次雀跃登场啦！

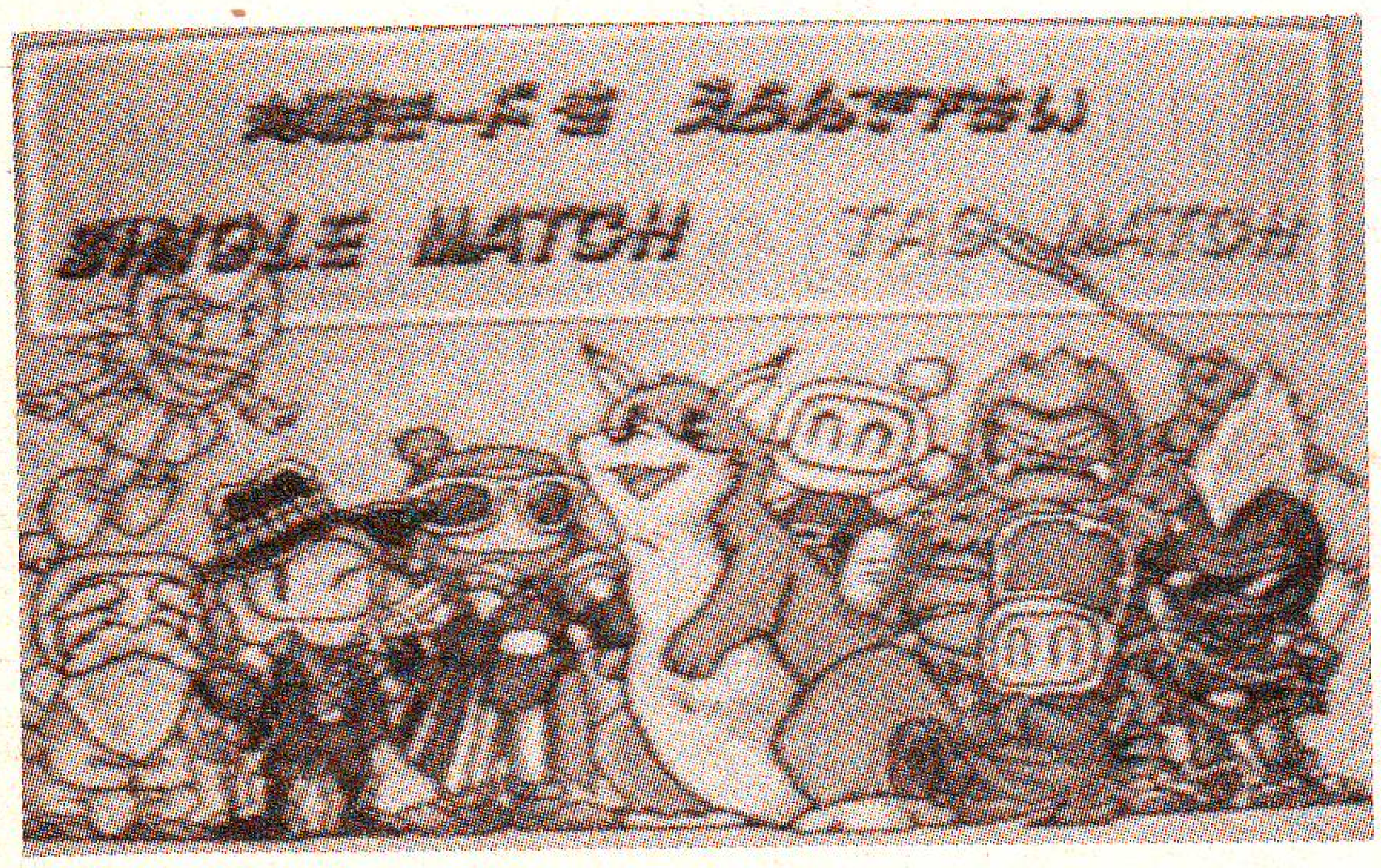
对于这个蹦蹦跳跳的小子成为明星之前的历史，可能没有什么人知道。其实，在一个很老的节目"挖金块"中，炸弹人就已经登场了，只不过是追击主角的反面角色。

SFC 的"炸弹人"已出至第三作，一代是 4M、二代是 8M，这次用上了 12M 的容量，主要变化都在哪里呢？

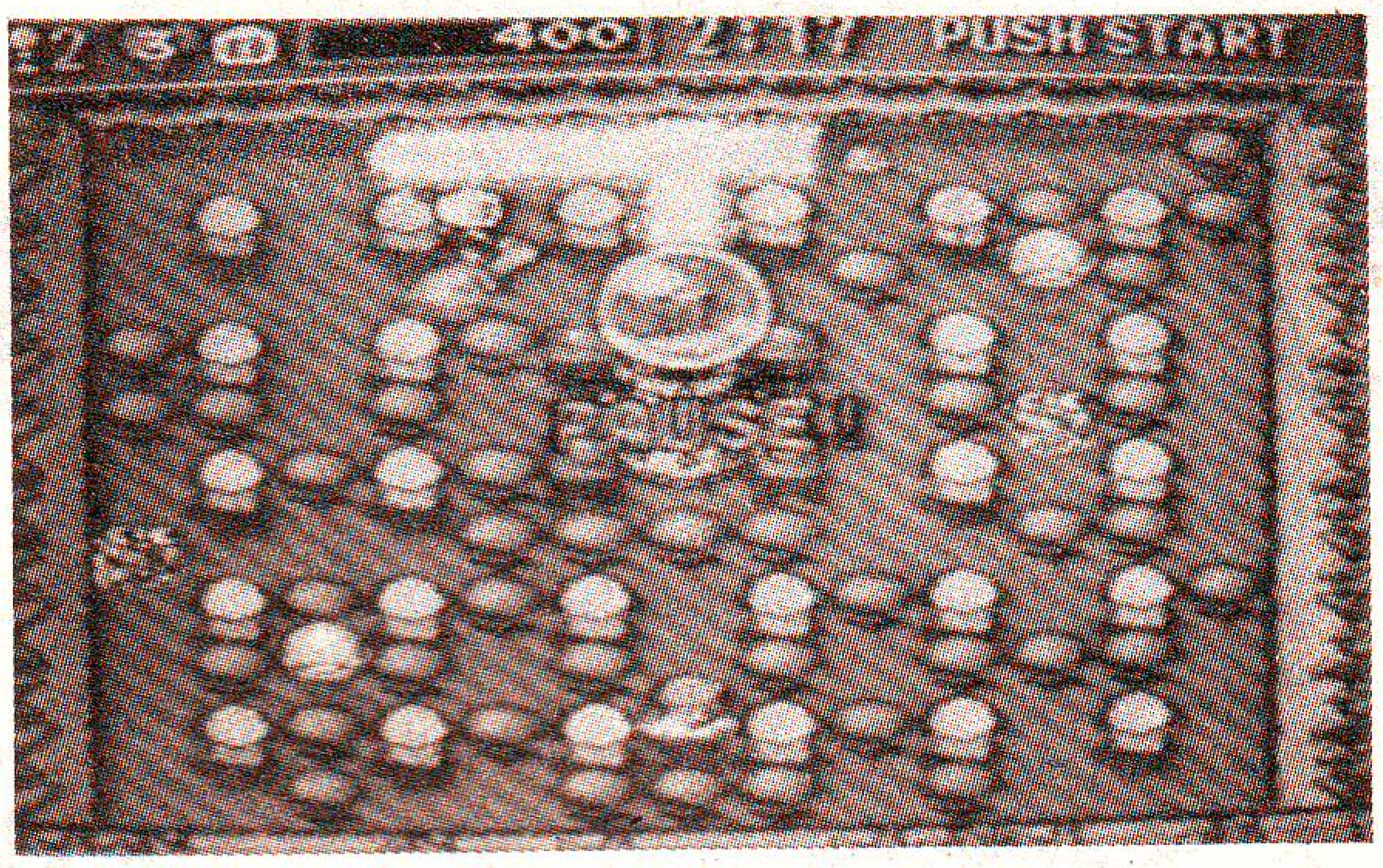
首先，是五人对战，且可选择的角色多达八人，并各有独特性格、造型，而前作中对战时的四个家伙只是颜色不同，外型完全一样。这回呢，完全不同的爆破高手们从世界各地聚集一堂，包括主角及女主角、金属崩克小子、肯尼亚土著、哥萨克人、中国长老、牛仔、墨西哥音乐家等等，在游戏中各有自己的独特动作，相当有趣，这一系列的老玩家更会爱不释手的。

GAME 中的宝物也增加了新内容，除了可以投、踢、增加威力、速度的各种道具外，出现了一种奇怪的蛋，只要走过去打破它，就能骑上一只袋鼠，这样再被炸到时可以让袋鼠替你挨一下，并且移动速度加快，不同颜色的袋鼠，能力也各不相同。

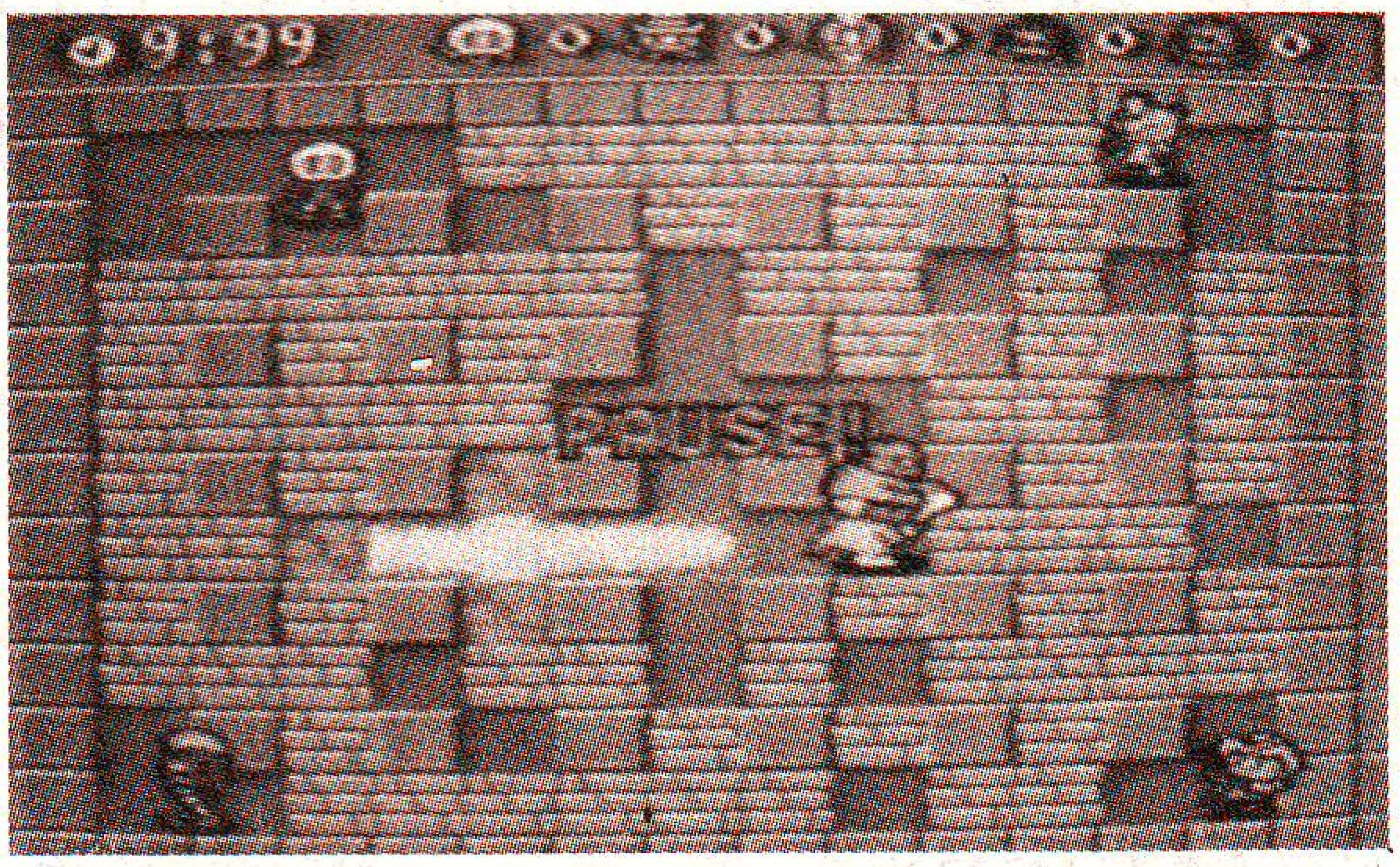
最后，本节目的很多系统是可以设定的，在对战时初期设定全都在"OFF"的位置，如果打开它们，就会有许多新的花式。比如：被炸到罚下场之后，可以向场内的人投掷炸弹、每局的胜者能够得到一件宝物，等等。



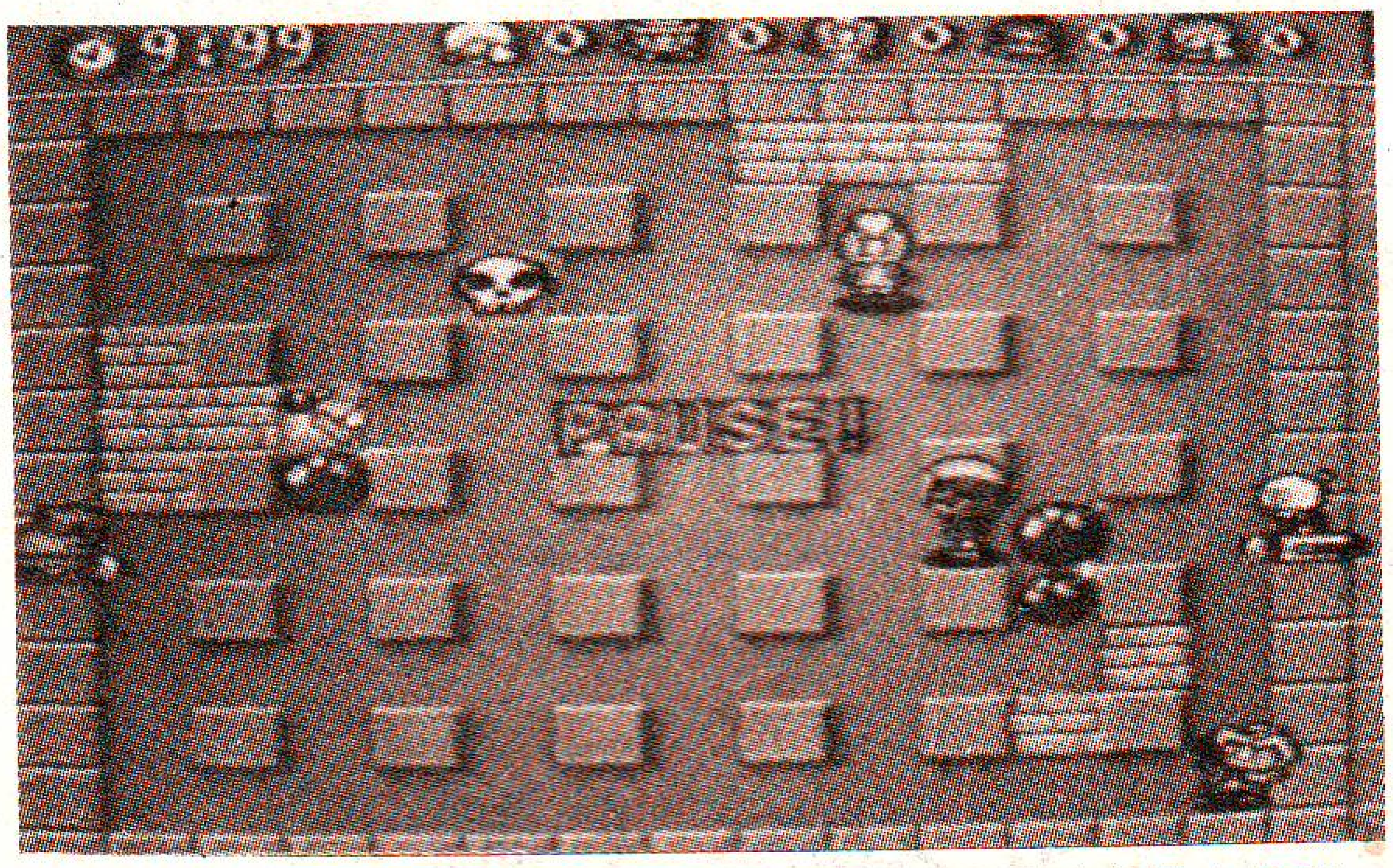
▲可选择个人战或团体战



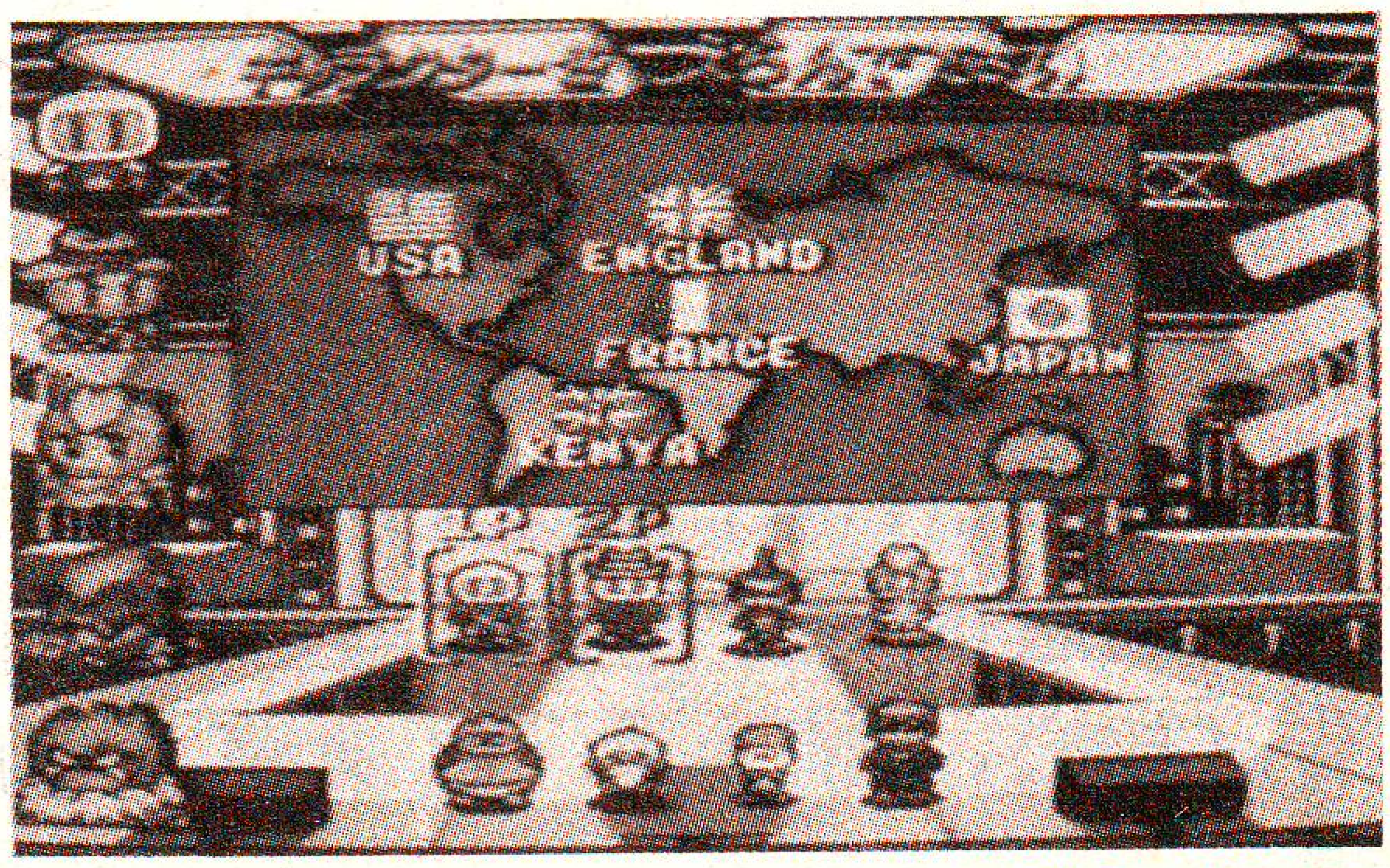
▲剧场模式，这是第一关有水的场地



▲5 人对战的场合，中间的肯尼亚人骑着袋鼠



▲失败者可以向场内投弹



▲8 名世界各地的强者

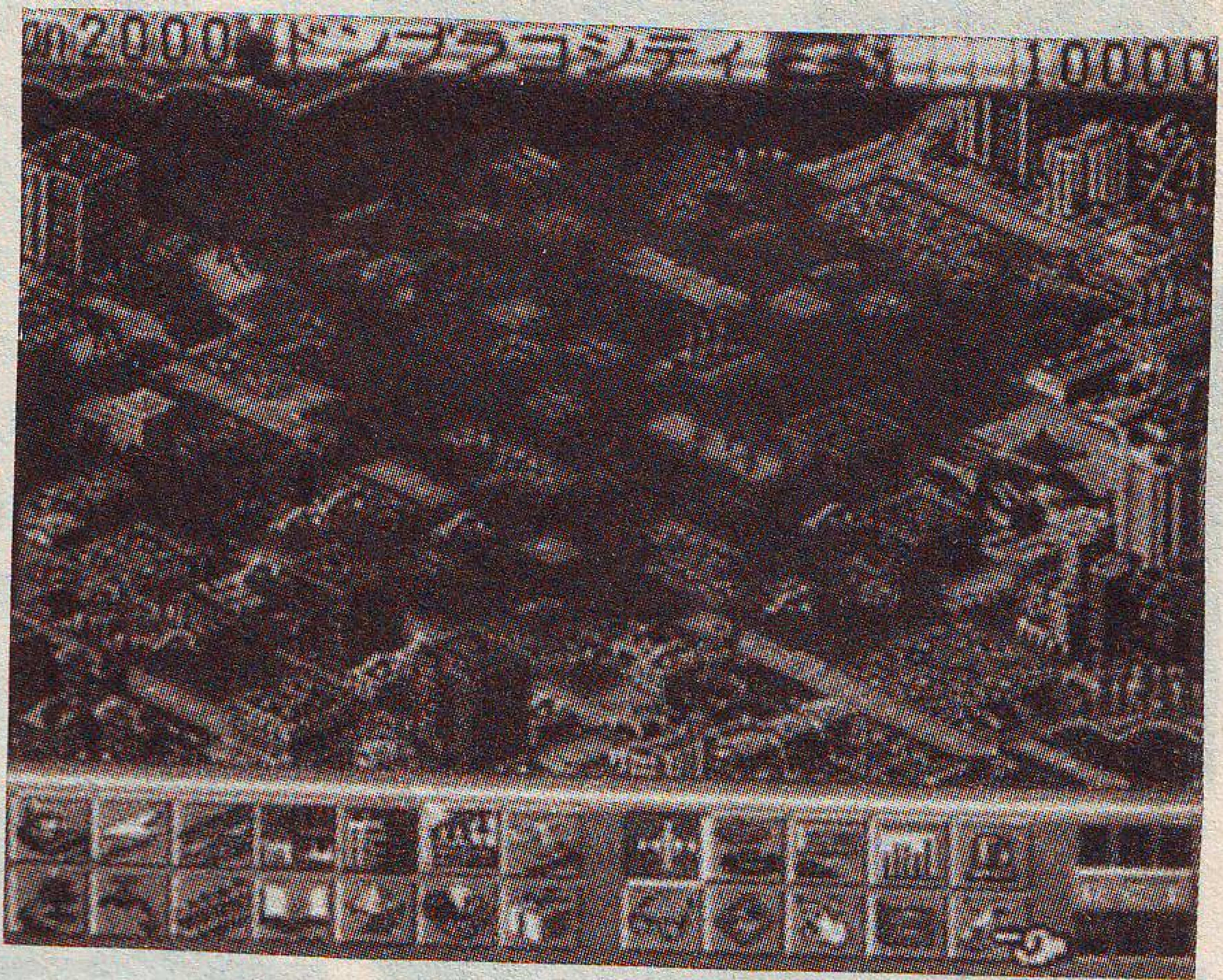
SFC	模拟城市 2000
	类型 SLG **厂商** IMAGINEER **容量** 16M

你想用自己的双手创造未来世界吗?想过成为一位优秀的市长吗?这款著名的电脑游戏"SIM CITY"已经在 SFC 登场了。由于很多朋友还是第一次接触,所以这次向各位大概地介绍一下本节目的系统及操作。

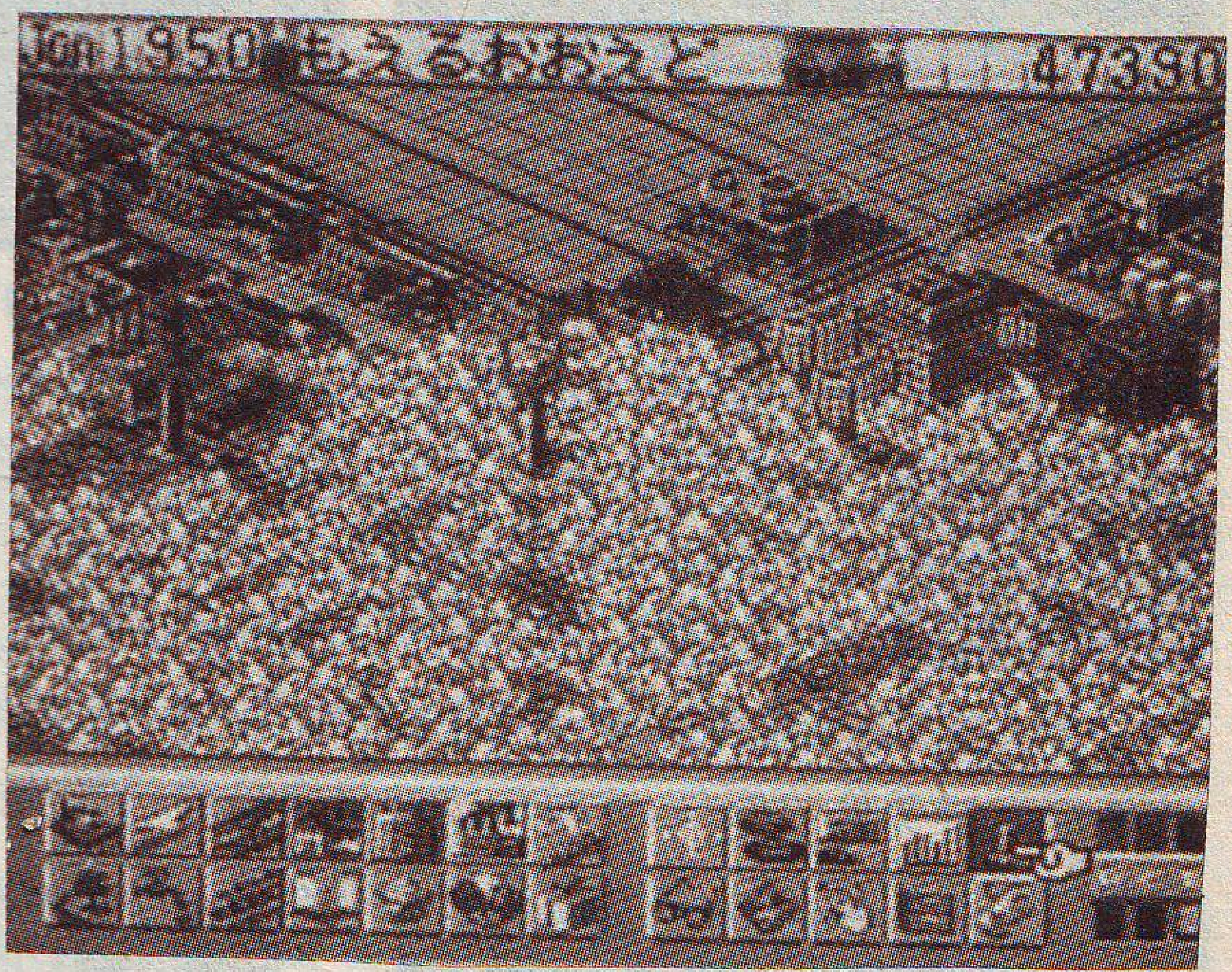
"SIM CITY"有三种模式,包括练习模式、自由设定模式及剧场模式。练习模式时,会给你一块空白的场地,让你从规划、基本建设开始,这个模式会给你许多提示,玩过一次之后,基本就能对游戏指令系统了解个十之八九。

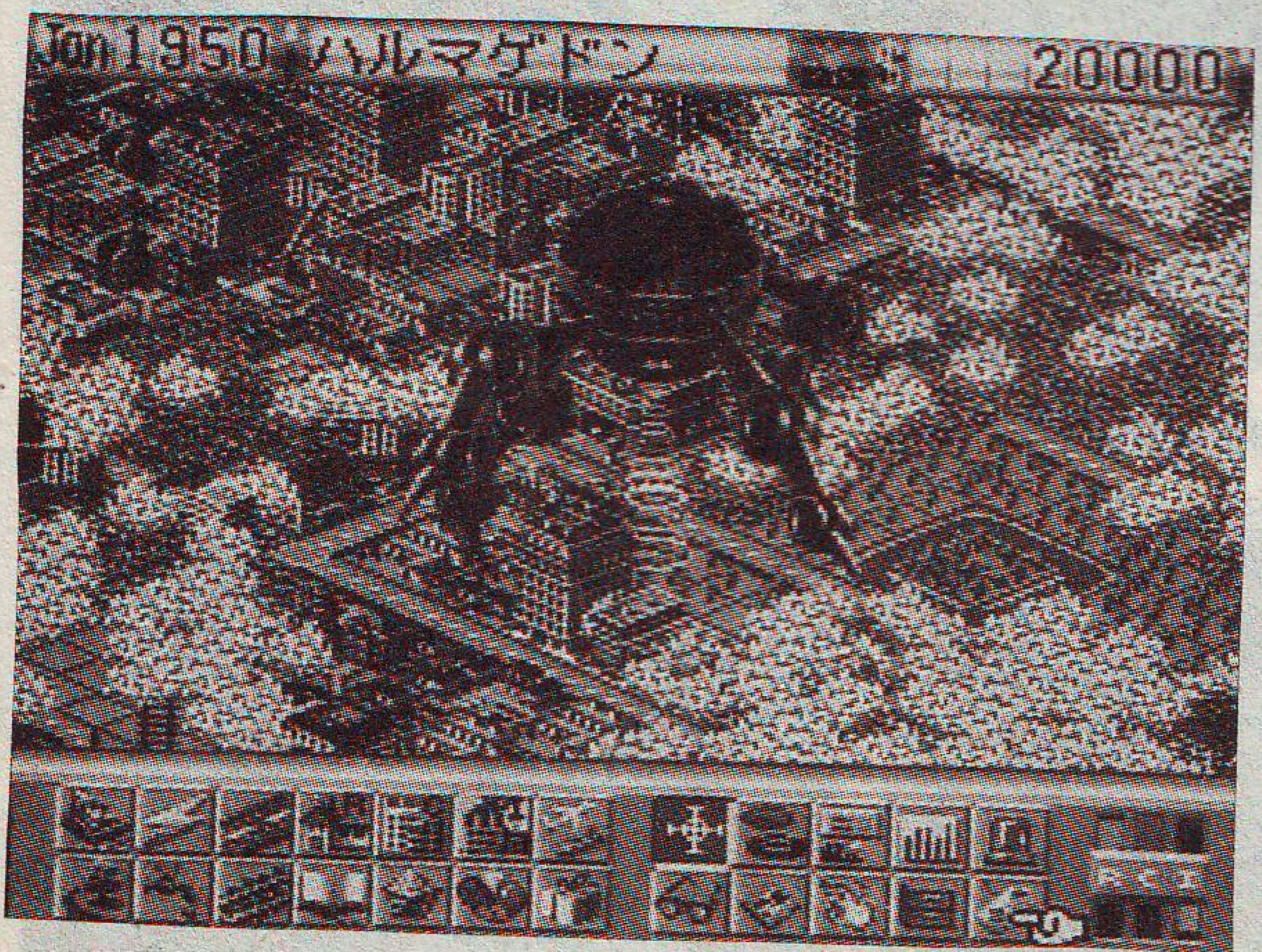
自由设定模式也是从建设开始,目标是在任期内使都市人口发展到 1000 万以上,这个模式 六种可选择的地形,以最简单的平原到很困难的山地,作为市长的玩者,必须对应不同地区、地形进行适当的开发才能获得理想的效果。

剧场模式共有五个剧本,你一上任就面对着庞大的都市,有各种各样的问题等待你去处理:环境、人口、犯罪、交通……也许刚上手会晕头转向的哦!而且关于财政、税率、公安、地下交通及商业区……各个部门的工作都不能忘记,你将亲身体会到做一个市长有多么地辛苦。多数剧情却有在任期内要完成的任务,如果没完成就只好下台,而完成建设目标的程序不同,也会有不同的结局,也许市民会为你建起官邸,甚至筑起铜像来表示尊敬呢!SIM CITY 的指令系统带有浓郁的电脑气息,一个大窗口下方两排抽象的图形,有些一看就懂,比如建房、筑路等等,也有很多似是而非的图形让人莫名其妙,真不知道是为让玩者省事还是更费脑筋。但弄清楚全部系统后,你一定会对这个节目更入迷的。

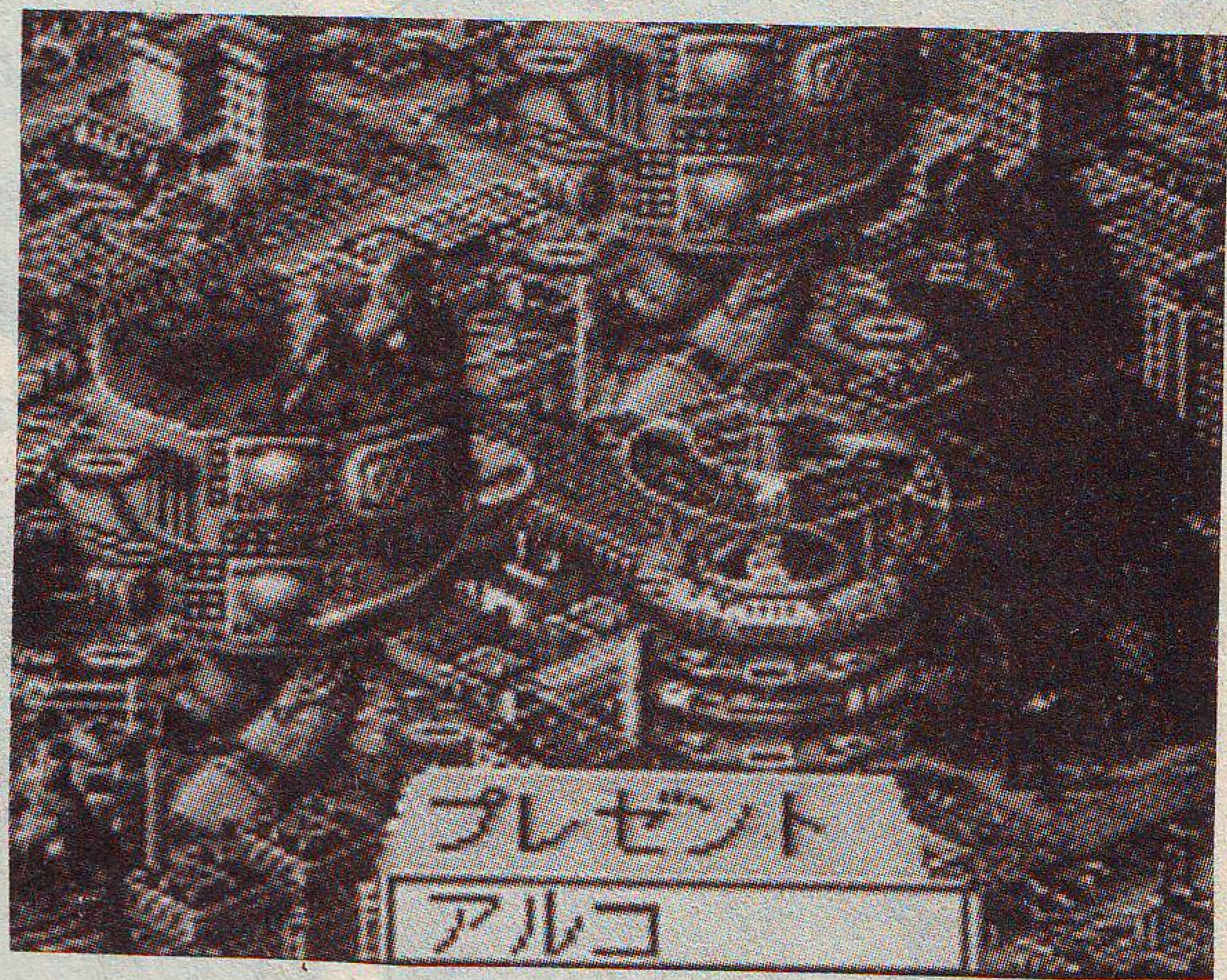


▲发生水灾或火灾,就不妙了▼





▲怎样建设巨大的都市呢?

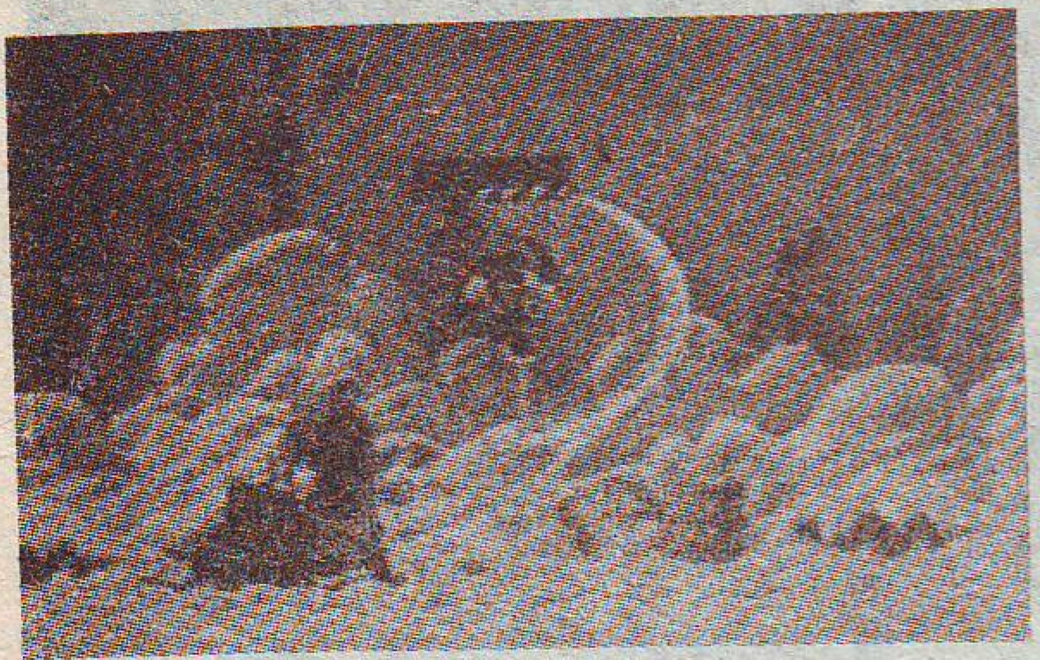


▲向宇宙都市的方向发展

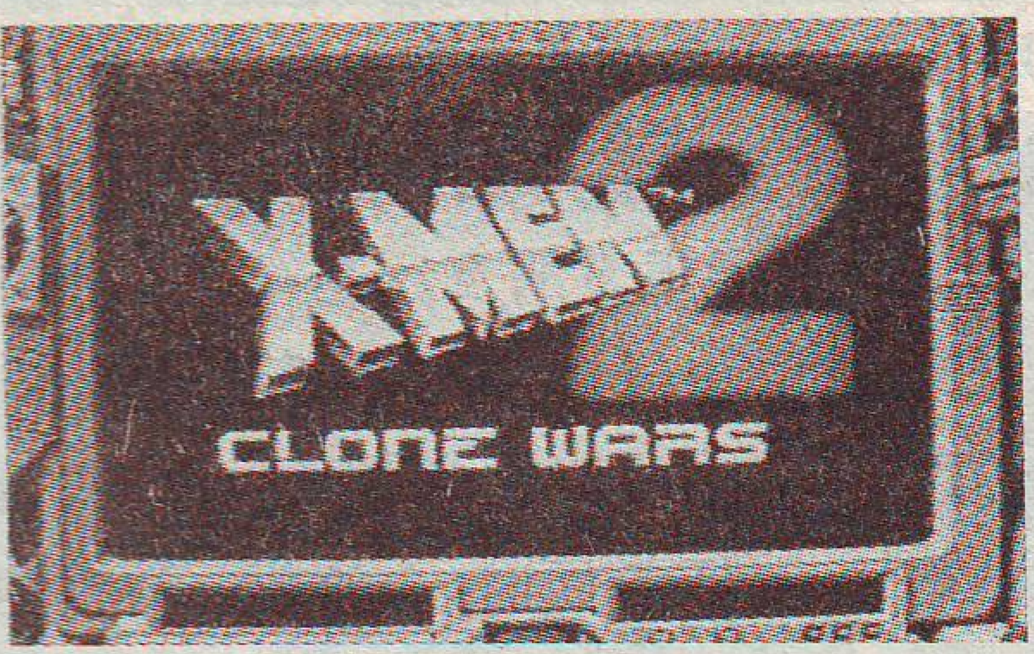
X－MEN 2

MD　厂商未明　类型 ACT　容量 16M

美国是一个超级大国，拥有着最高的现代工业文明。这种工业化国家与农业国家明显区别在于一切事物，包括物质、文化等等一切均高度发达。美国人有爱心、与人为善、助人为乐高度发达，但同时邪恶与犯罪也高度发达。在这样的社会中，警察已不能全面保护弱小的好人们了，就会出现许多诸如象 X－MEN 式的英雄人物来铲除邪恶了。



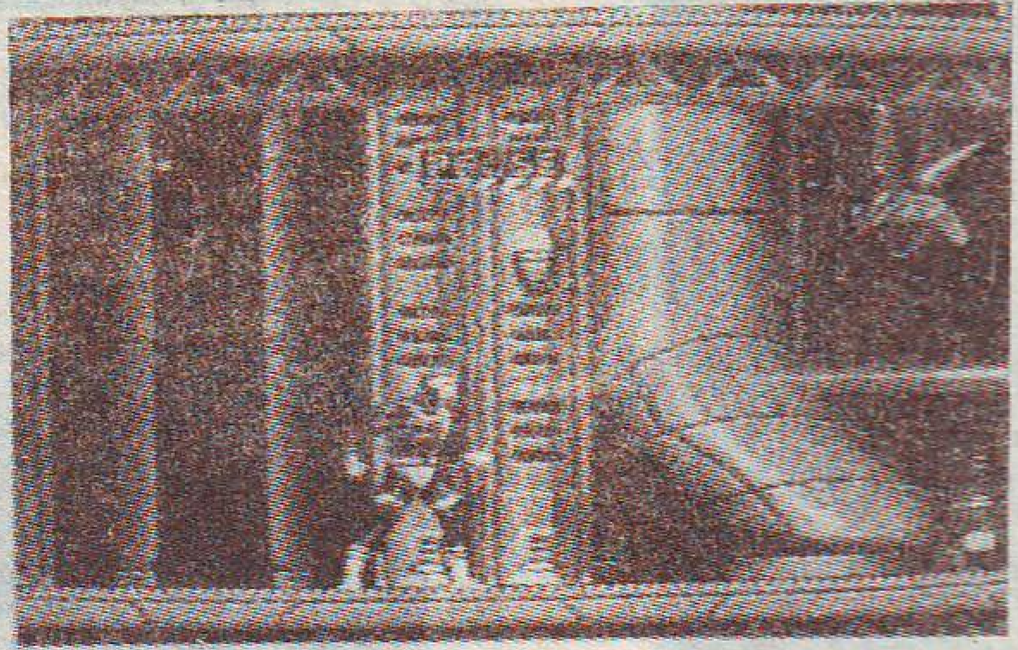
▲雪好大呀！



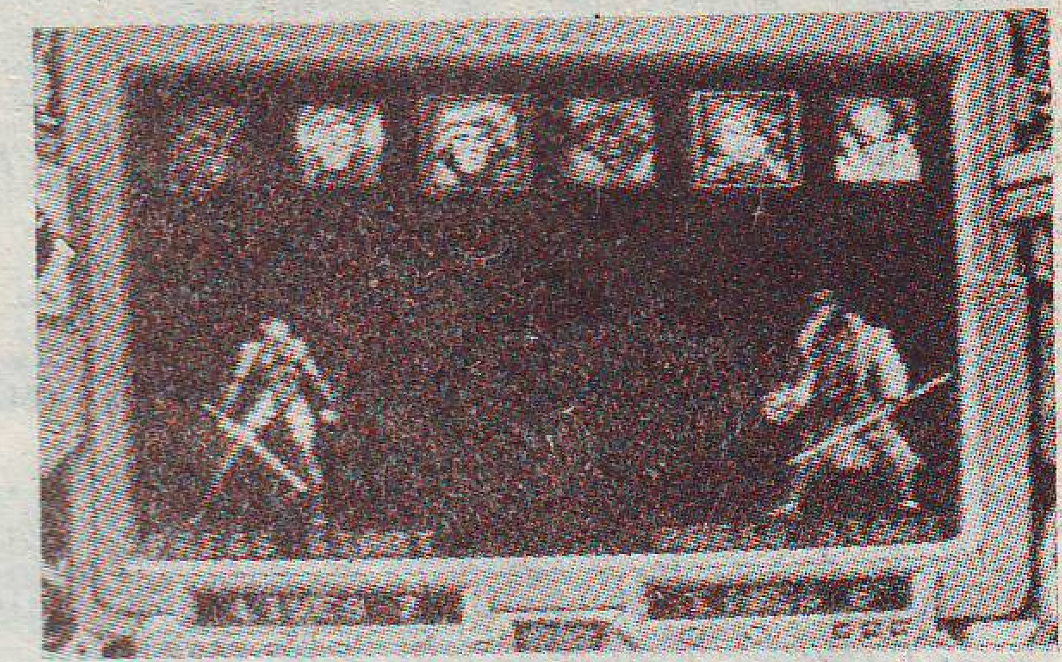
在一个风雪交加的日子里，六位主人公开始了他们的行动——CLONE WARS。游戏可双人进行，六位主角招式各异，需配合使用才能通过全关。



▲有些地方要靠特殊技巧才能通过。



▲在敌基地内，要破坏计算机防护系统。



▲共有六位原作中的人物登场。

红色地带

MD　厂商 ZYRINX　类型 STG　容量 16M

当人类某群体的领导者产生了让全人类在自己信仰的制度下接受他的领导，并对该信仰及自己的领导能力自信度达到无穷大时，就会发动救别国人民于痛苦之中的战争。

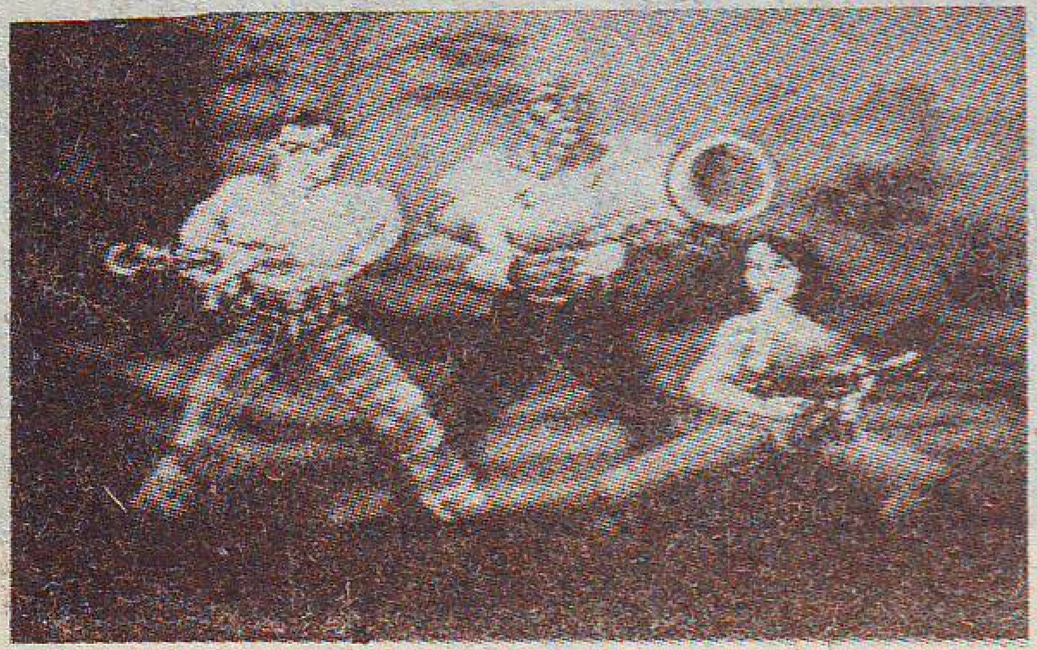


▲丑陋的形象与猪一般的思维。

此游戏便是这样一种背景，似乎老套。但是游戏的精彩程度丝毫不受影响，未进入游戏时，我想你已经会被



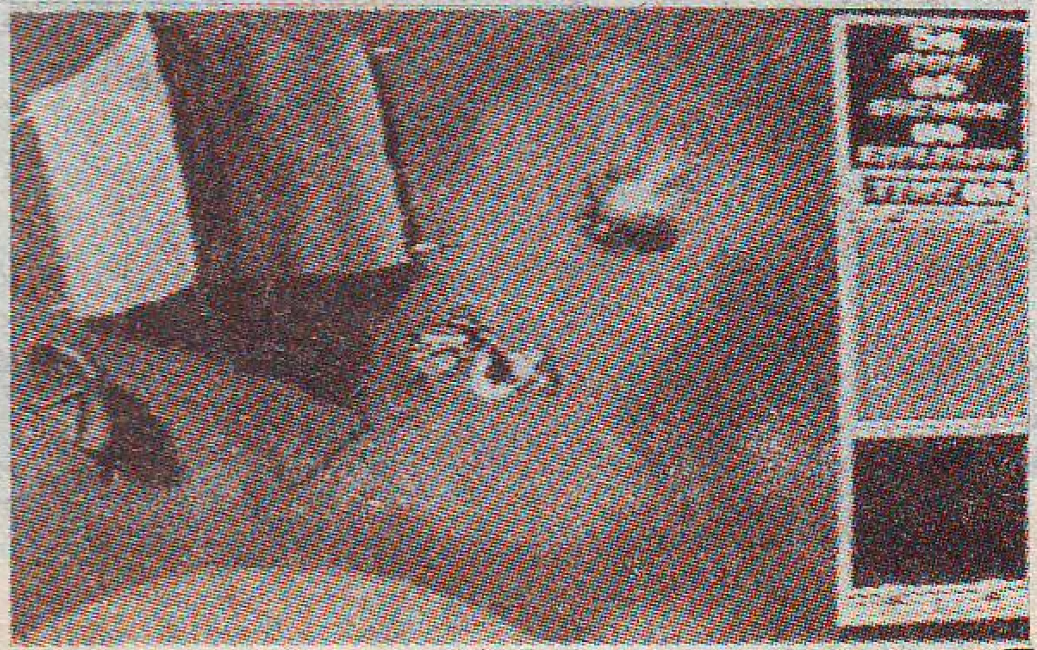
美国佬那高超的图形处理能力及效果十分震憾的背景乐所折服。游戏是驾驶 AH－64 进行战斗，还会操纵三名主角进行巷战。整个游戏采取俯视，是一款绝对要玩的 3D STG 节目。



▲勇敢无畏的三位英雄。



▲APACHE 的各项数据一定要看清。



▲要完成各种任务

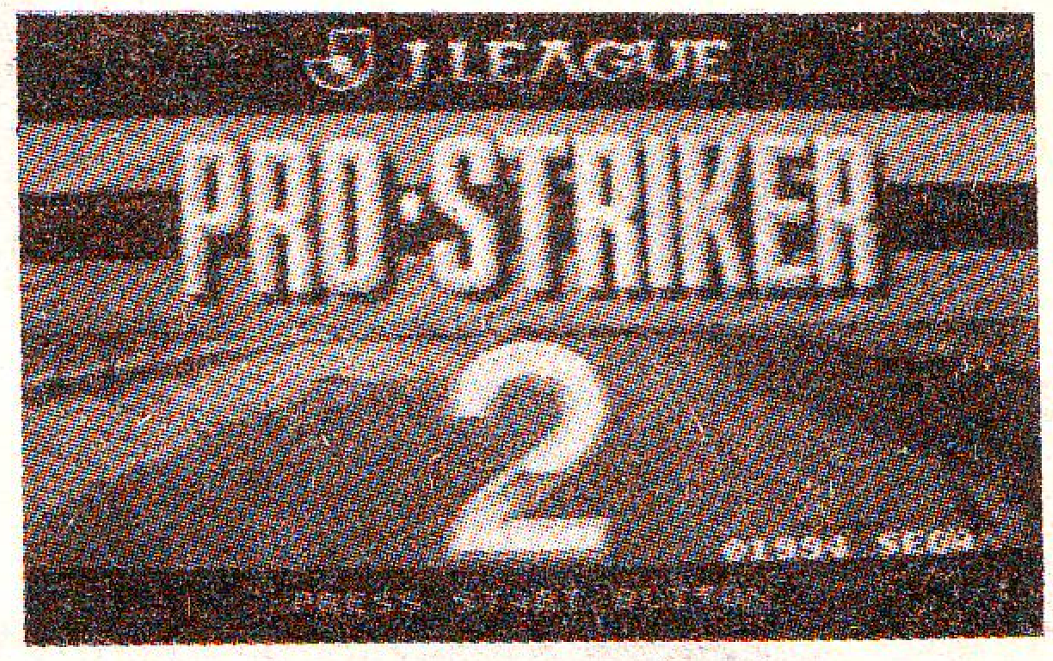
MD J·联盟 PRO·STRIKER 2

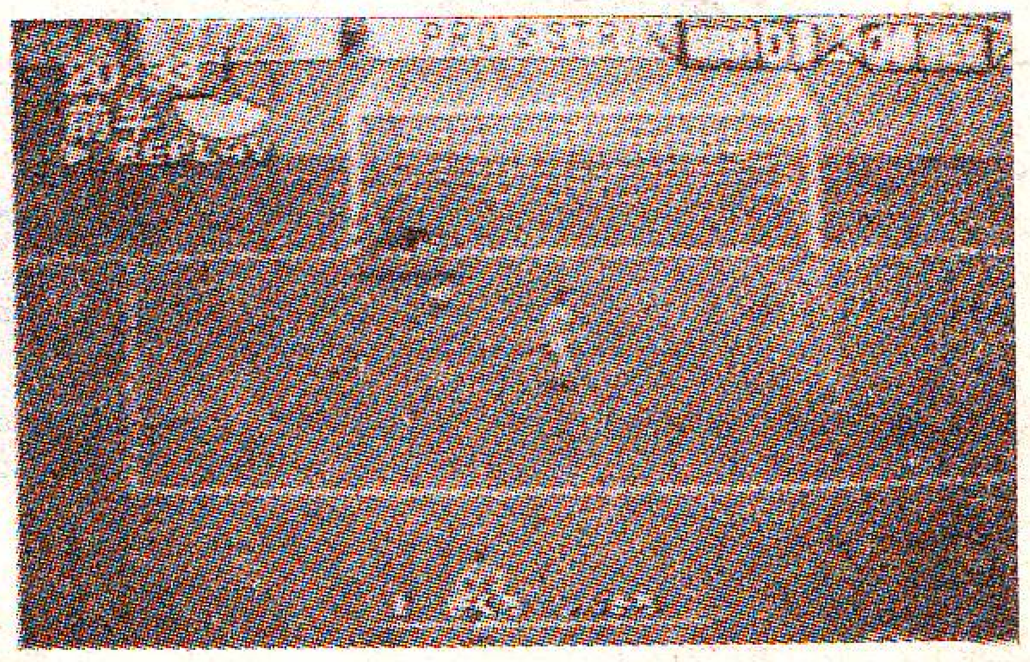
厂商 SEGA　类型 SPG　容量 16M

MD 上终于有一款日本甲级联赛的足球游戏可以再市场上买到了。

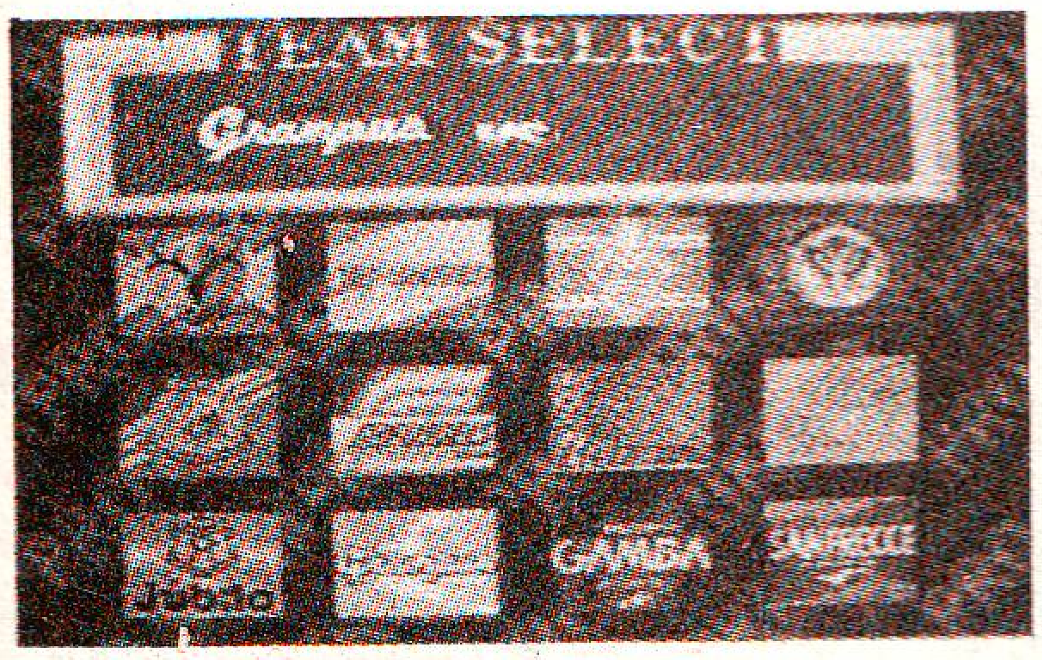
这款足球游戏的视角是从球门后摄像机中看到的，也就是球场是竖着的。游戏也是十二个队，熟悉的英国射手莱因克尔在鹿岛鹿角队，三浦知良在川崎队(现在意大利热那亚队，是不是有种难受的感觉)。总之，厉害的前锋对于攻击型队伍是必不可少的。

游戏难度不高，各种规则应有尽有，还有比较独特的控球系统，玩起来感觉不错哟。

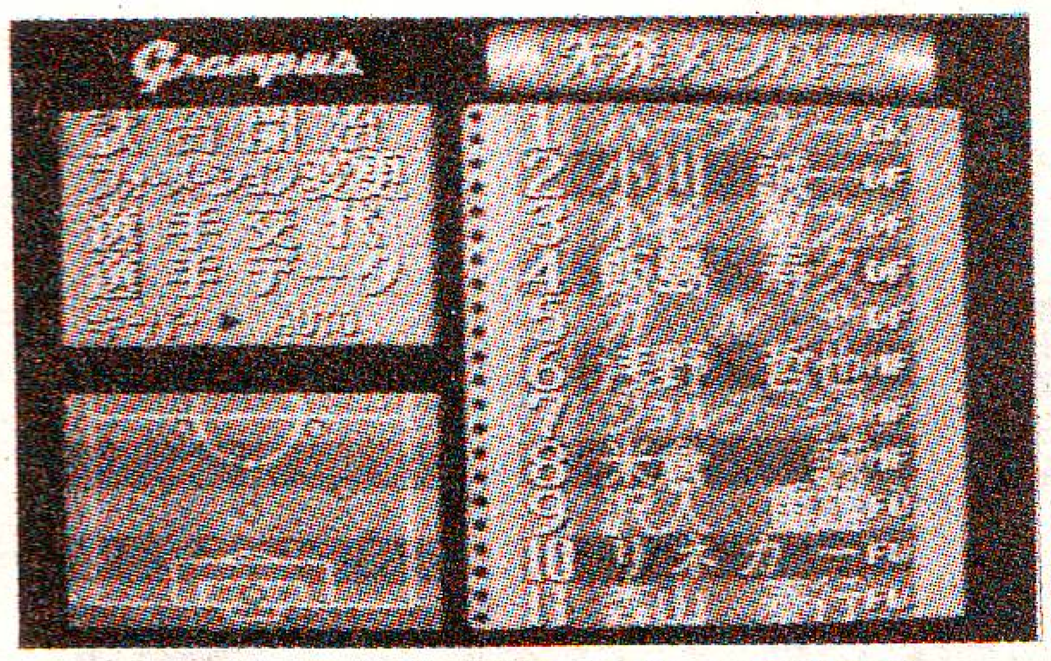




▶人物的各种动作也很细致



▲只有 12 支甲级队可选择



▲选手的数值设定也十分完整



▲有多种阵型供你挑选

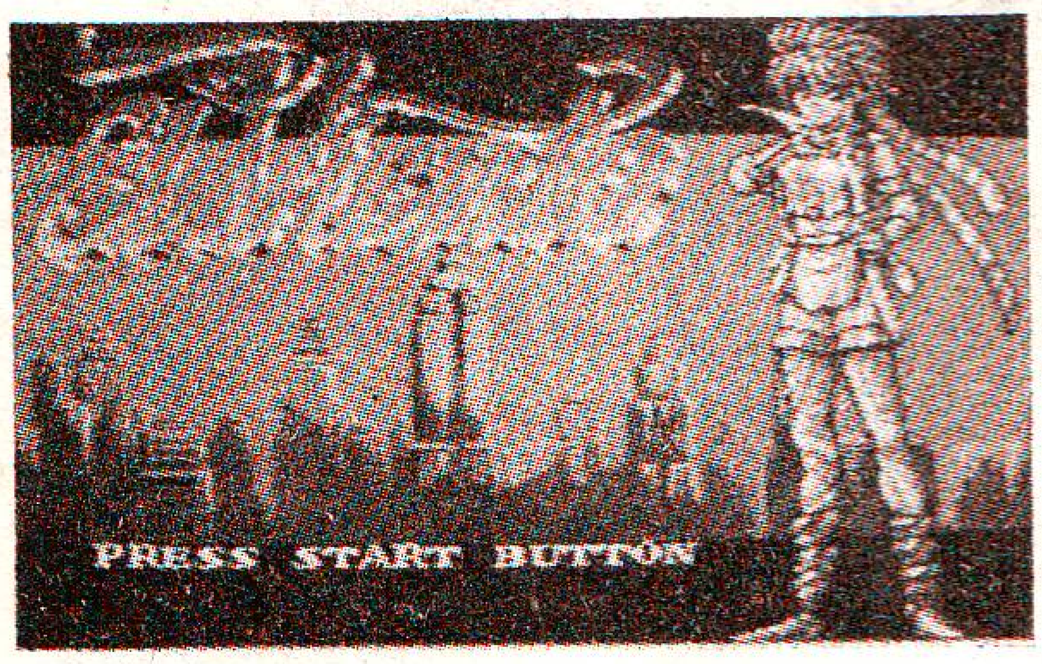
MD 旋风女战士

类型 ACT　厂商 SEGA　容量 4M

1928 年的纽约，笼罩在一片即将灭亡的阴影下。在摩天大楼下面邪恶的力量正在膨胀，异界的邪神哈斯塔的信徒企图通过神秘的召唤仪式使他的邪恶力量复活。

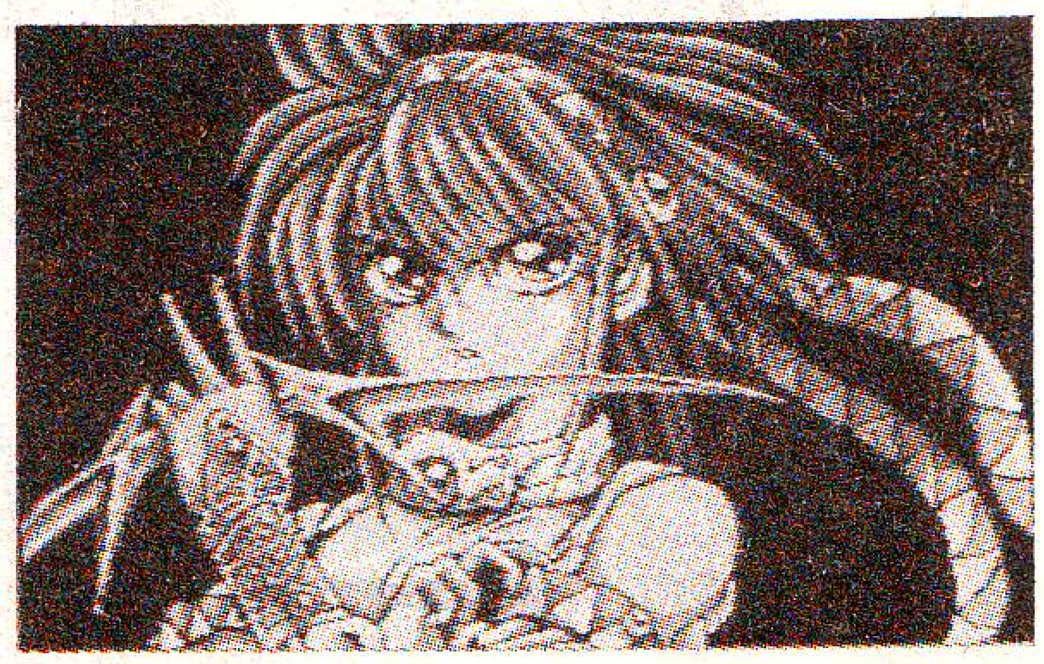
邪教教祖亨利、哈斯塔魔力的继承者利丝蒂亚娜、在召唤仪式中暗中活中的芝加哥黑手党首领艾尔·卡坡尼都是代表正义力量的少女阿尼特的绊脚石。但为了捍卫正义，我们的少女战士还是出发了。

这是一部老游戏，但其战斗武器系统设计得比较出色，除主要的回旋镖武器之外，还有各种魔法武器，游戏过程还要争取更多的经验值。虽然容量不大，还是值得一玩的。





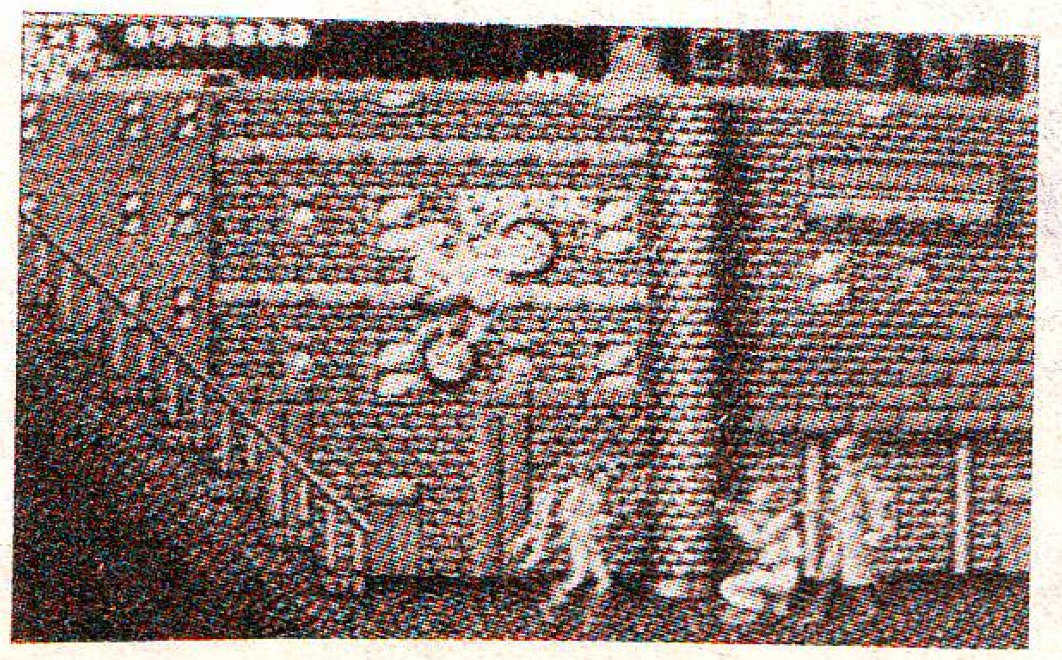
▲具有 PC—E 的风格吧



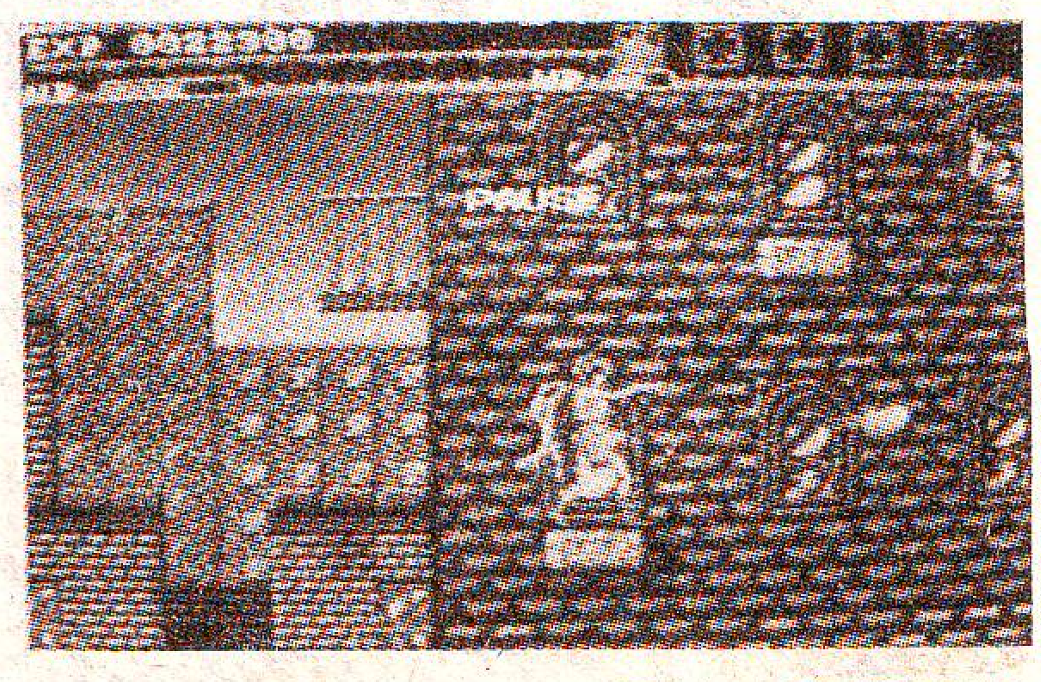
▲漂亮的女主人公



▲我要消灭你们



▲游戏画面很普通



▲要注意取得 EXP

MD	蜘　蛛　侠		
	厂商 ACCLAIM	类型 ACT	容量 16M

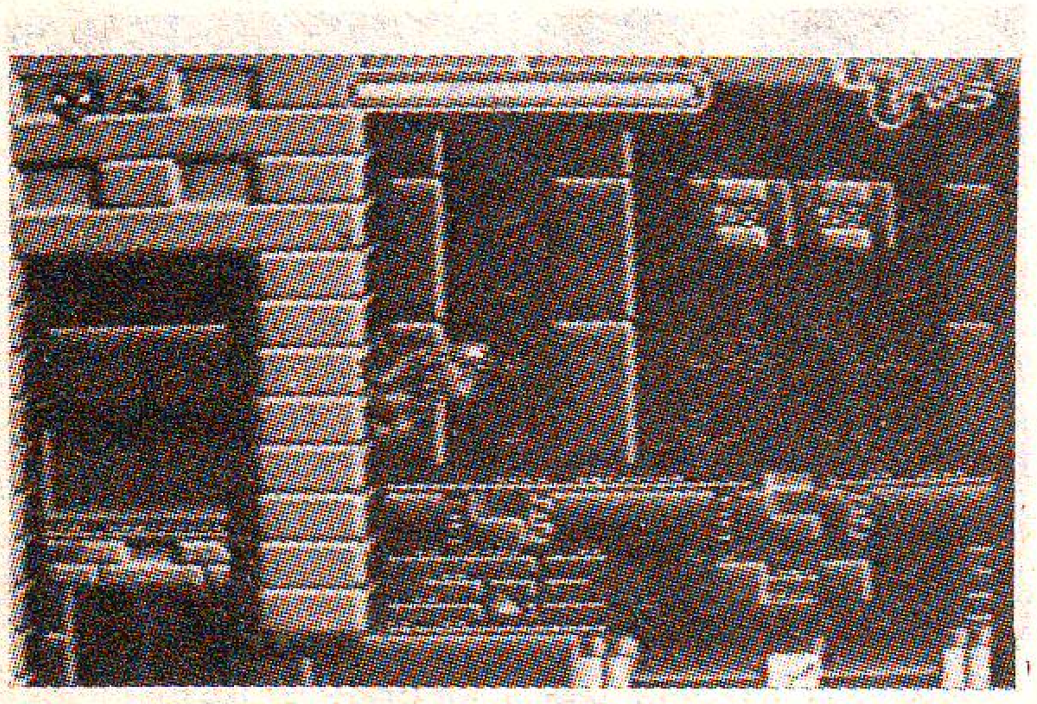


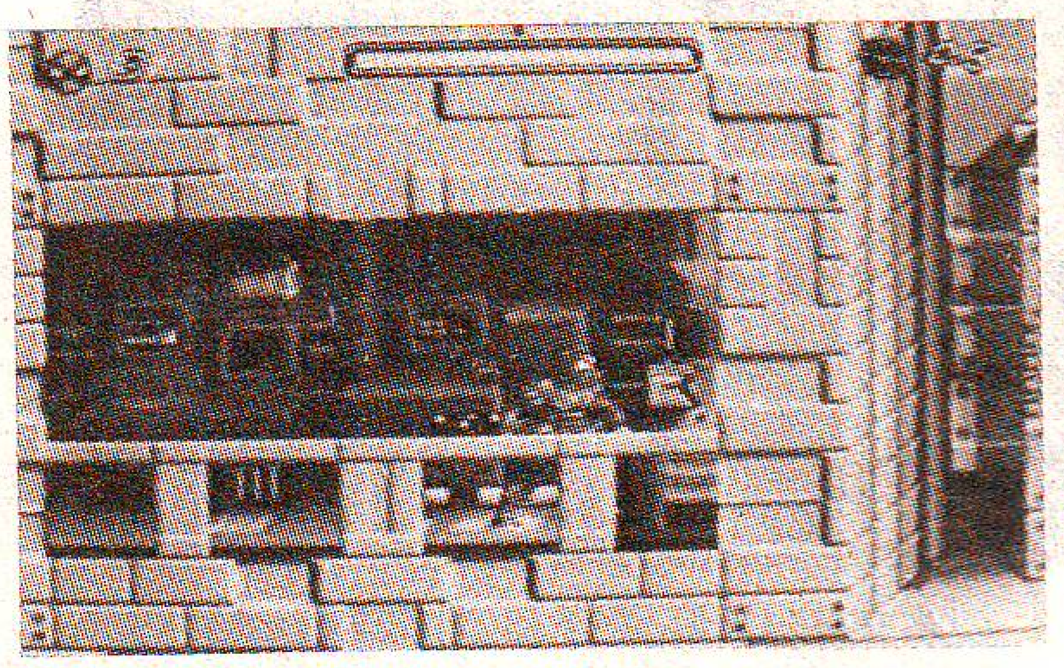
“轰——”，随着一声爆炸，监狱的铁门被炸开了一个大洞……

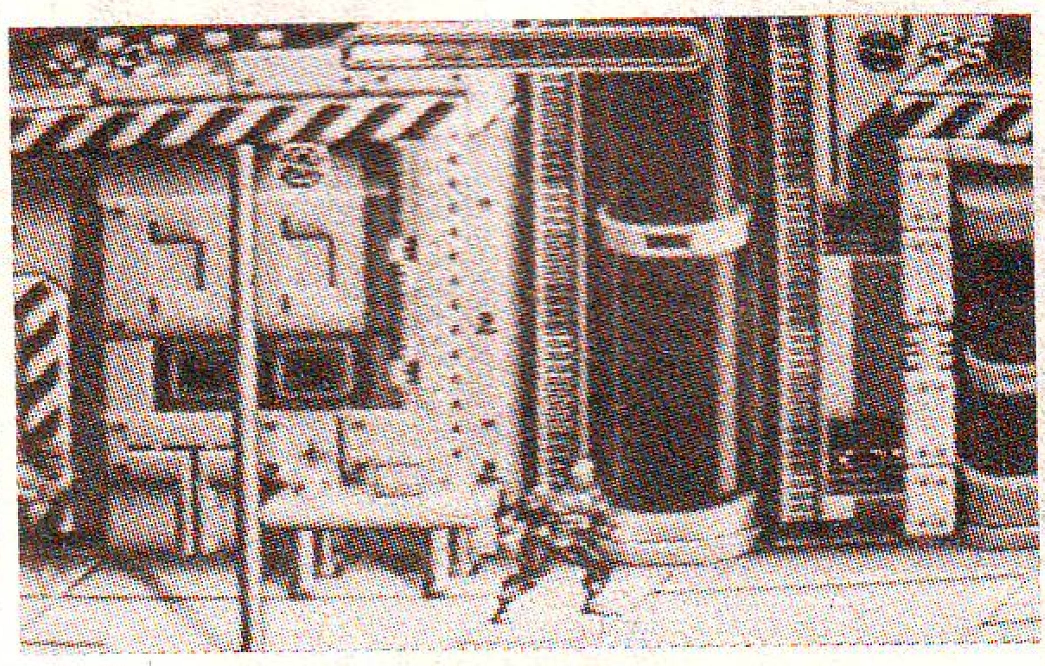
“妈的，看来我想错了！还以为铁门能将斯迈责、道克、欧克和格林·高伯林这四个混蛋锁住……”蜘蛛侠习惯地趴在房檐上自言自语道。

蜘蛛侠是美国家喻户晓的英雄人物，无论漫画、动画、电影还是游戏中都很受欢迎。这款由 ACCLAIM 制作的蜘蛛侠，内容很充实，武器、宝物及蛛丝应有尽有，是“蜘蛛迷”们不容错过的节目。

是的，应该趁这些恶棍还没有危害我们家园之前做一点儿什么事啦……


▲在漆黑的屋子中要打开电灯

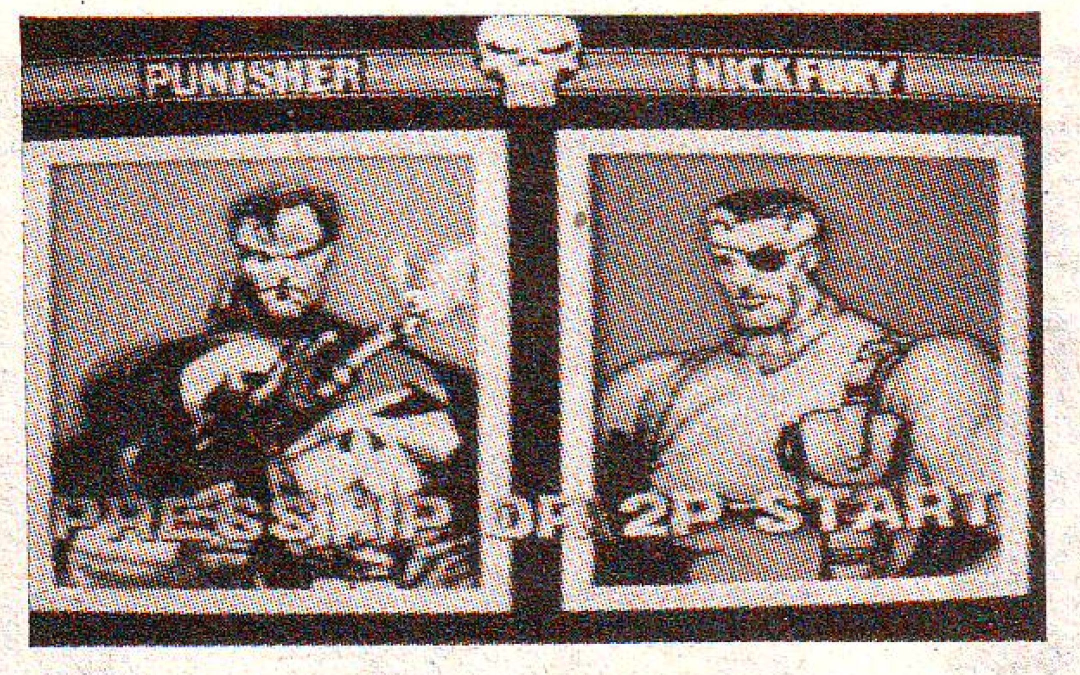

▲寻找开关是过关的关键


▲某些地方只要一失足就会 GAME OVER 了

MD	复　仇　者		
	厂商 CAPCOM	类型 ACT	容量 16M

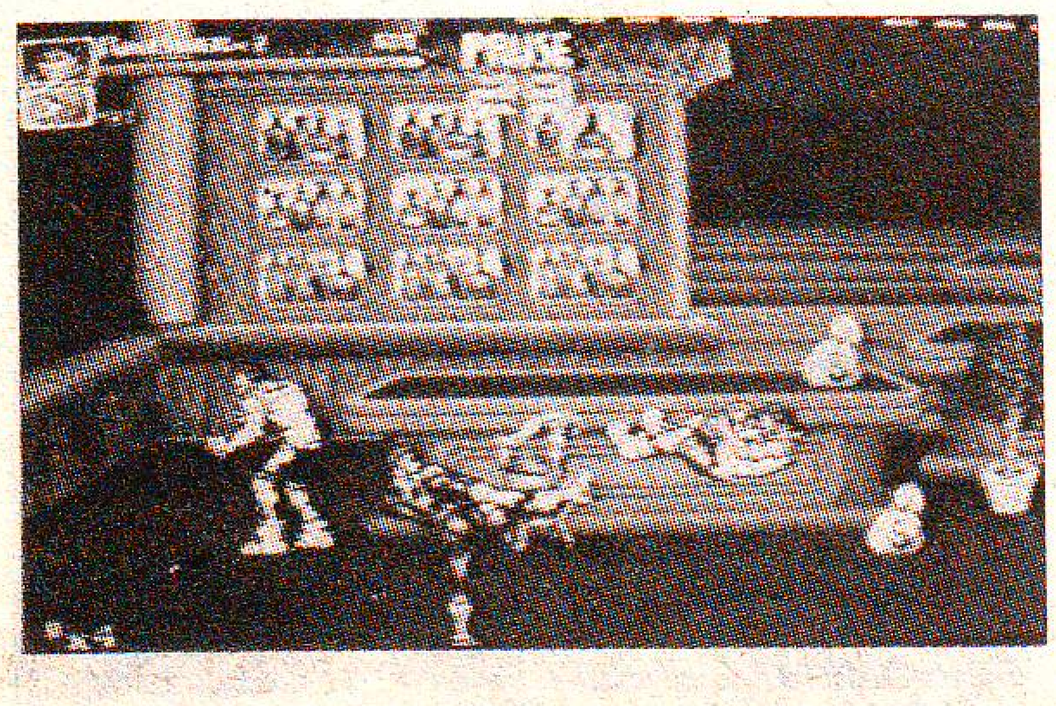
移植于成功街机节目《复仇者》，并且由 CAPCOM 亲自操刀，仅仅出了 MD 的版本。但是移植度却如 CAPCOM 前两款在 SFC 上的移植作品《圆卓骑士》和《名将》

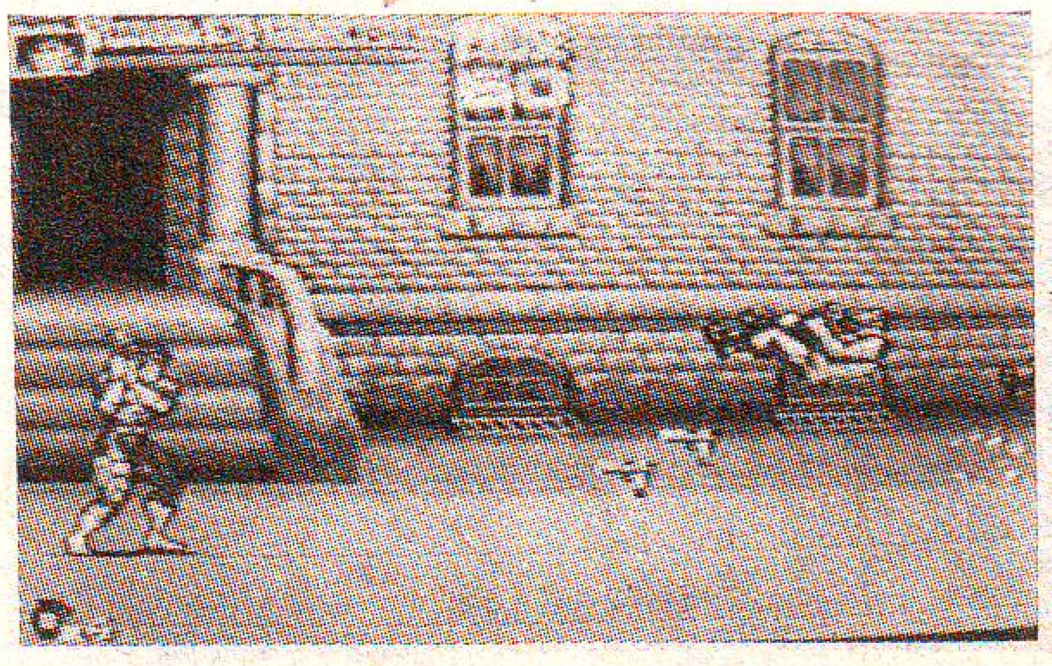


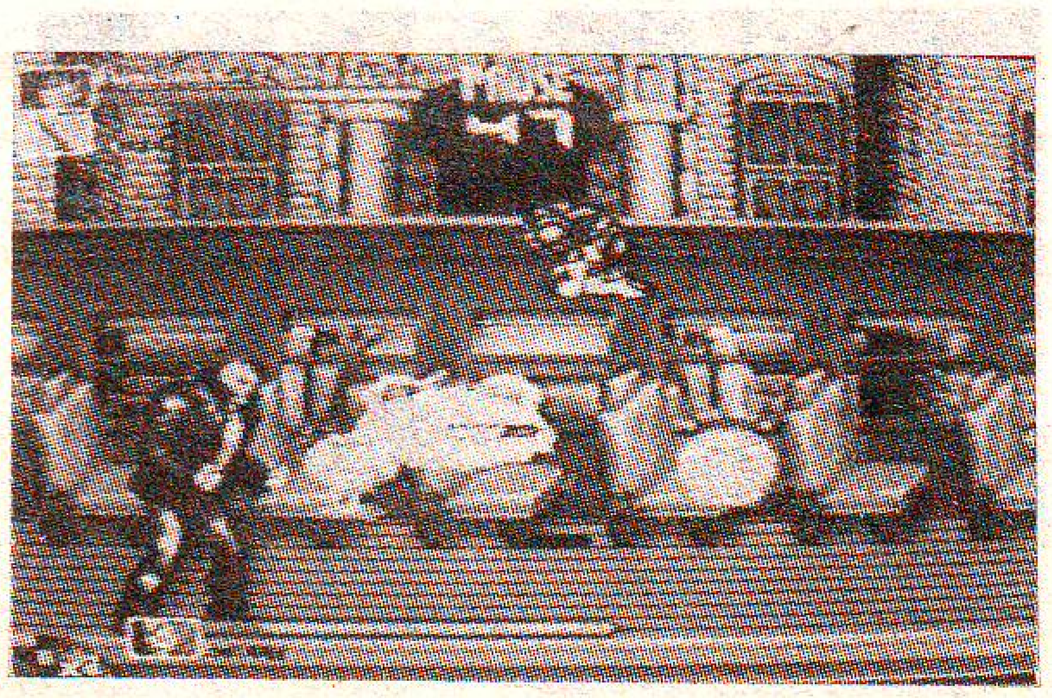


那样不成功，真令人怀疑 CAPCOM 的移植实力。《街霸》不是很好的吗？这是怎么回事呢？

游戏保持了街机原作的风格。两名主角仍可同时作战，动作削减幅度太大，打斗起来感觉也很僵硬。不过，游戏中的大部分敌人还会出现，宝物的种类及用法也不会改变。


▲游戏中人物的招式还有许多种


▲持枪战斗也会发生


▲轰天雷在紧要关心还是要用的

聖剣伝説3

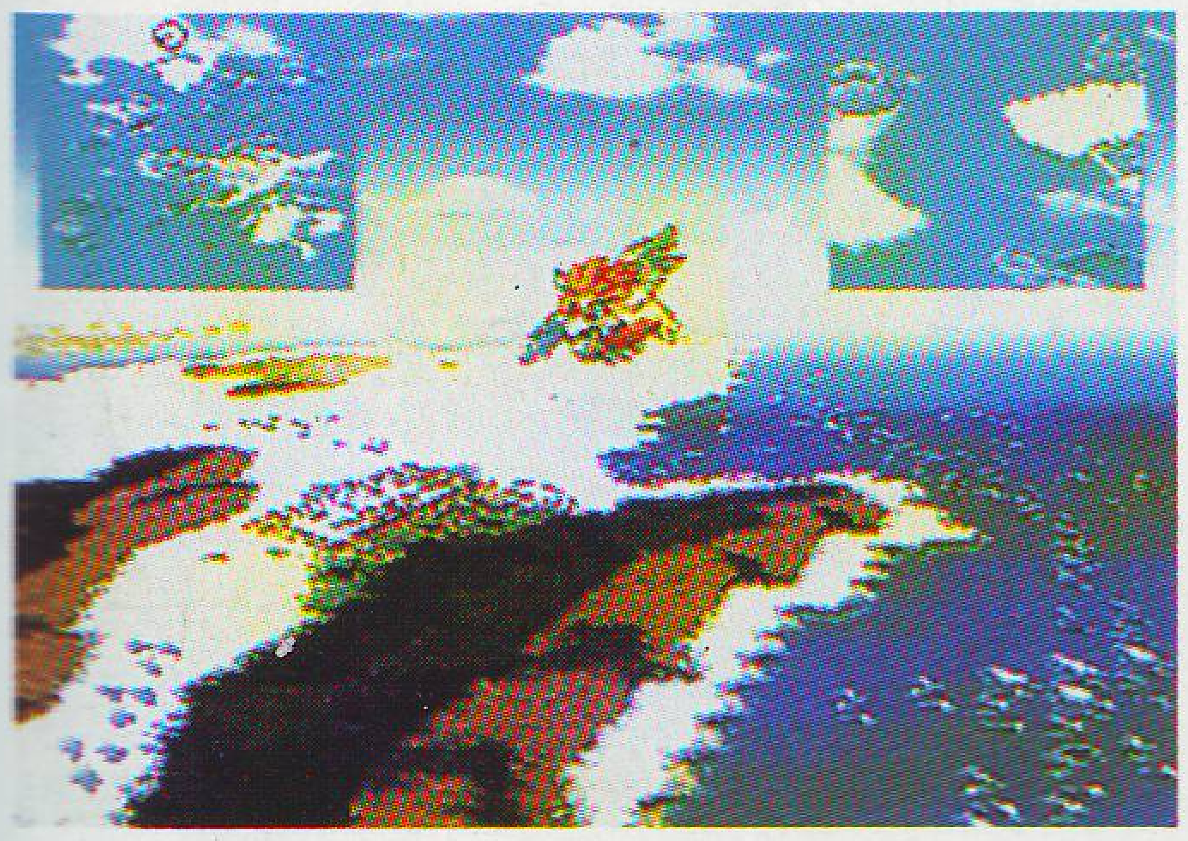
类型 RPG	机种 SFC
厂商 SQUARE	容量 32M

无数 SFC 玩家望眼欲穿的超重量级 RPG 作品“圣剑传说 3”即将登场！在玩到本节目之前，让我们先来欣赏一下它的画面。

“圣剑 3 采用了 32M 容量，因而画面的质量真是相当优秀，另外节目中各场景的很多细节都作了相当精致的处理，也有着乘飞船的 3D 飞行画面。如果你想体验一下 RPG 的最高水准，就去玩史克威尔的作品，而史克威尔的新作中，不可不玩的节目首推本作！



▲战斗画面比 ACT 还要漂亮。



▲飞空艇的移动画面。




▲仍然是三人的组合吗？

▼与天圣或者魔神的战斗?! 能否取胜呢？







ISSN 1006-5032

10>

9 771006 503000

邮发代号/82－648 统一刊号/CN11－3505/TP 订价/4.50 元